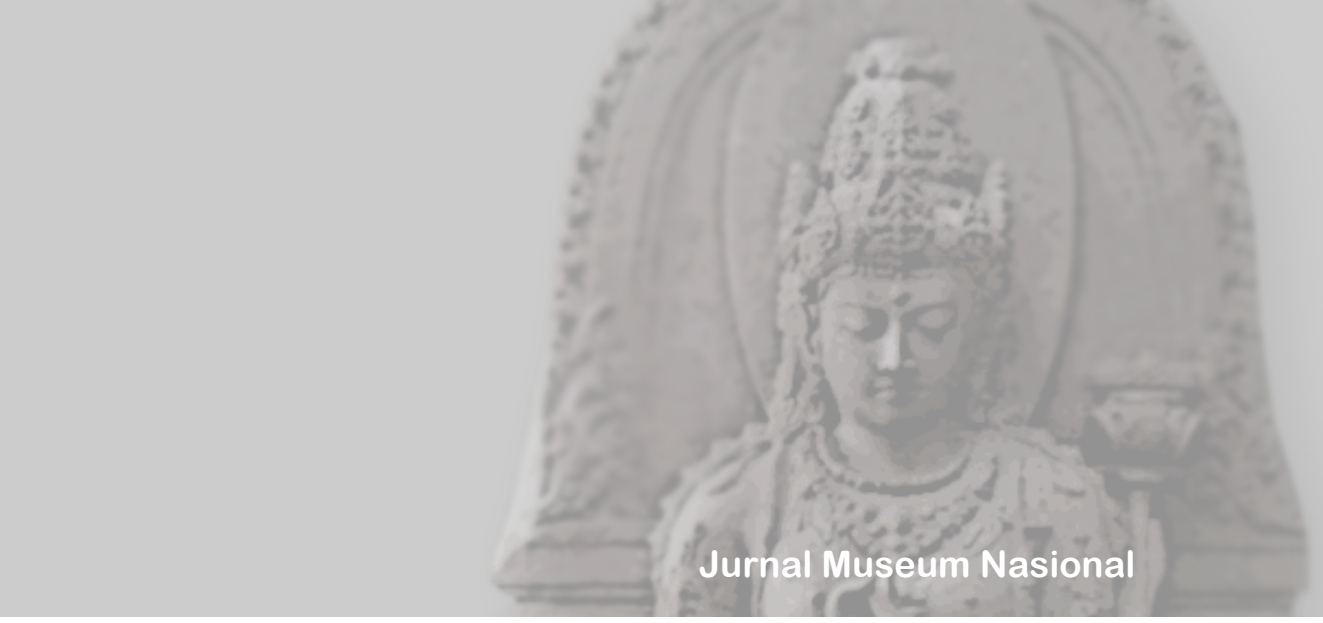


Jurnal Museum Nasional

Prajnaparamita

JURNAL MUSEUM NASIONAL PRAJNAPARAMITA

Diterbitkan oleh:
Museum Nasional
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Penanggung Jawab:
Kepala Museum Nasional Indonesia

Pemimpin Redaksi:
Drs. Widodo

Redaktur:
Dra. Dedah Rufaedah Sri Handari

Sekretariat:
Suswadi, S.Pd.
Sri Wiyarto

Editor:
Drs. Trigangga

Setting & Desain:
Handrito Danar Prabowo, S.Ds.

Copyright © 2013
Cetakan Pertama 2016
Pihak yang ingin mengutip sebagian maupun seluruh isi buku dapat mencantumkan buku ini sebagai sumbernya.

Isi di luar tanggung jawab penerbit dan menjadi tanggung jawab dari masing-masing penulis.

Tidak untuk diperjualbelikan

Hak cipta dilindungi undang-undang

Alamat redaksi:
Museum Nasional Indonesia
Jl.Medan Merdeka Barat No. 12
Jakarta Pusat 10110

Telp. / Fax. :
021-3447778, 3868172 / 021-3447778

Email :
jurnalmuseumnasional@gmail.com

Website :
Web Museum Nasional Indonesia:
www.museumnasional.or.id
Virtual Museum Nasional Indonesia:
wwwmuseumnasional.indonesiaheritage.org/

Museum Nasional Indonesia
https://www.facebook.com/museumnasionalindonesia/

@MuseumNasional
https://twitter.com/MuseumNasional

ISSN: 2355-575-01

Gambar sampul:
Prajñaparamita
Abad ke-13
No. inv. 17774
Singosari, Malang, Jawa Timur
Koleksi Museum Nasional Indonesia

Arca ini menggambarkan Prajñaparamita, dewi kebijaksanaan dan pengetahuan tertinggi dalam agama Buddha Mahayana.

PENGANTAR REDAKSI

Dilantiknya Bapak Hilmar Farid menggantikan Bapak Kacung Marijan sebagai Direktur Jenderal Kebudayaan pada Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan disusul dilantiknya Ibu Intan Mardiana tetap sebagai Kepala Museum Nasional pada periode berikutnya serta dilantiknya Eselon tiga dan empat di lingkungan Museum Nasional, menandai suasana baru di Museum Nasional pada tahun 2016.

Tahun 2016 ini Museum Nasional masih memiliki kesibukan internal dan eksternal yang luar biasa. Pembangunan Gedung C dan *Entrance* tahun 2016 menginjak tahap ke empat, tahap ini direncanakan pekerjaan dinding, tangga, ME (*mechanical dan electrical*). Pekerjaan pembangunan storage MNI tahun 2016 akan dimulai pekerjaan konstruksi. Revitalisasi gedung A dan B akan segera dilaksanakan pelelangan konsultan perencana, programnya tahun 2017 gedung A akan ditutup sementara waktu karena akan dilaksanakan pekerjaan fisik. Kesibukan lain adalah adanya pelaksanaan HUT MNI ke 238 tahun yang jatuh pada tanggal 24 April 2016, seminar-seminar, kajian, pameran-pameran baik di dalam museum sendiri maupun kerjasama dengan pihak lain. Pekerjaan eksternal tahun ini adalah pameran sejarah di ACM Singapore, persiapan pameran Europalia. Sedikit meringankan beban pekerjaan yaitu adanya penolakan pengembalian koleksi dari Museum Nusantara di Delf, Belanda karena tidak sesuai dengan keinginan dari pihak Indonesia.

Jurnal Museum Nasional edisi ke empat tidak jauh berbeda dengan edisi-edisi sebelumnya, jurnal edisi kali ini masih menyajikan tulisan terkait kebudayaan materi (*tangible*) seperti kajian tata pameran tetap di Museum Nasional, kajian nisan kuno di Museum Prasasti, penulisan tentang perahu Madura, konservasi patung di ruang publik dan ada dua penulis yang membahas tentang arca Prajñaparamita. Kebudayaan non-materi/tak benda (*intangible*) membahas tentang relegi masyarakat Nias, studi kasus Museum Etnobotani Indonesia dan pembahasan tentang kelompok masyarakat disabilitas.

Wajah jurnal kali ini berbeda dengan edisi tahun-tahun lalu, sampul depan jurnal tertulis "Prajñaparamita Pulang Kampung" dan "Budaya Bahari pada Suku Bangsa Madura" sebagai *highlight*. Mengangkat tulisan "Prajñaparamita Pulang Kampung" hal ini untuk memperingati kembalinya arca Prajnaparamita dari Belanda pada Januari 1978, sedangkan tulisan "Budaya Bahari pada Suku Bangsa Madura" kita ikut mengaktualisasikan program pemerintah di mana saat ini pemerintah sedang menggalakkan bidang kemaritiman.

Meskipun dengan kesibukan yang luar biasa, kami patut bersyukur jurnal edisi ke empat tetap diterbitkan bahkan penerbitanya lebih awal, tujuannya agar jurnal akan lebih cepat sampai di tangan pembaca. Dengan terbitnya jurnal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan kemasyarakat luas tentang kebudayaan Indonesia, yang pada akhirnya dapat meningkatkan apresiasi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan Kebudayaan.

Redaksi

DAFTAR ISI

1. *Perahu Madura: Budaya Bahari pada Suku Bangsa Madura*
   Bambang Budi Utomo 7
2. *Ken Dedes Pulang Kampung*
   Nunus Supardi 21
3. *Ketiadaan Unsur Hari Dalam Penanggalan Nisan Kuno Belanda: Korelasi Artefak dan Kebudayaan*
   Nainunis Aulia Izza 31
4. *Konservasi Patung di Ruang Publik: Mengapa Patung Dirgantara Perlu Dikonservasi?*
   Hubertus Sadirin 41
5. *Antropometri Dan Ergonomi Dalam Desain Pameran Tetap Di Museum Nasional Indonesia – Jakarta*
   Heru Budi Kusuma, SSn, MDs 63
6. *Wayang Purwa*
   Widodo 81
7. *Religi Masyarakat Nias*
   Ketut Wiradnyana 95
8. *Meningkatkan Peran Sosial Museum Bagi Kelompok Disabilitas*
   Ashar Murdihastomo, M.A 111
9. *Komunikasi Museum : Studi Kasus Museum Etnobotani Indonesia*
   Dian Komara M.Hum. dan Dr. Wanni Rahardjo Wahyudi M.Hum. 119
10. *Prajñaparamita: Wujud Estetika Seni Arca*
    Gaya Mentari 145

Perahu Madura: Budaya Bahari pada Suku Bangsa Madura[1]

Oleh: Bambang Budi Utomo[2]

Abstract

Madura Island is not a very fertile island. Most of its farmlands are rain-fed agriculture lands stretching lowland foothills area. Most people of the coastal area, either on the northern or the southern, earn their living as salt farmers, fishermen, and other marine-product farmers or producers.

Besides as fishing, this people are adept at making traditional boats. They use teakwood (Tectona grandis) and camplong or gelam wood (Melaleuca leucadendra) that still can be found in Madura Island and the surrounding islands.

The technology used in the making of Madurese boats is basically similar to those in other regions in Nusantara. The differences are on the carved and painted ornaments decorating the hull and mast. Based on the size and function, Madurese boats can be categorized in four and consist of more than 30 types.

Keywords: perahu, dock, fishermen.

Pendahuluan

Madura adalah nama sebuah pulau yang terletak di sebelah utara/timur laut Jawa Timur dengan luasnya sekitar 5.300 km^2. Pulau ini di sebelah utara dan timur berbatasan dengan Laut Jawa, di sebelah selatan dan barat berbatasan dengan Selat Madura. Kondisi geografis pulau Madura dengan topografi yang relatif datar di bagian selatan dan semakin kearah utara tidak terjadi perbedaan elevansi ketinggian yang begitu mencolok. Selain itu juga merupakan dataran tinggi tanpa gunung berapi. Tanah-tanah pertaniannya merupakan tanah pertanian tadah hujan. Di dataran pesisir dimanfaatkan penduduk sebagai tempat pembuatan garam.

Secara geologis Madura merupakan kelanjutan dari rangkaian pegunungan Kapur Utara yang membentang mulai dari sebelah utara Jawa Tengah (Cepu dan Blora) dan Jawa Timur (Tuban dan Bojonegoro), dan di sebelah selatan lembah Bengawan Solo (Pegunungan Sewu). Bukit-bukit kapur di Madura merupakan bukit-bukit yang lebih rendah dan lebih kasar daripada bukit-bukit kapur di Jawa dan letaknyapun lebih

[1]Presented in International Conference on Malay Exellence II: Nusantara Maritime Culture and Heritage, Malaysia. Petaling Jaya, Armada Hotel, 11-13 September 2013.

[2]Researcher on National Archaeological Centre of Indonesia, Ministry of Education and Culture, Indonesia

berdekatan. Karena sebagian besar lahannya merupakan tanah kapur, tanaman yang dapat tumbuh subur adalah tanaman jati. Di beberapa tempat di Madura masih terdapat hutan jati.

Adapun panjang daratan Madura dari ujung barat di Kamal sampai dengan ujung timur di Dungkek sekitar 180 km dan lebarnya sekitar 40 km. Secara administratif pulau ini terbagi dalam empat wilayah kabupaten, yaitu Kabupaten Bangkalan seluas 1.144, 75 km^2, kabupaten Sampang seluas 1.321,86 km^2, Kabupaten Pamekasan seluas 844,19 km^2, dan kabupaten Sumenep seluas 1.857,530 km^2 (termasuk daratan dan kepulauan).

Pulau Madura dimukimi oleh Sukubangsa Madura yang merupakan salah satu sukubangsa dengan populasi besar di Indonesia, jumlahnya sekitar 20 juta jiwa (Melalatoa Jilid L-Z 1995: 493-498). Mereka berasal dari Pulau Madura dan pulau-pulau sekitarnya, seperti Gili Raja, Gili Genting, Poteran, Gili Yang, Sepudi, Raas, dan Kangean. Selain itu, orang Madura banyak tinggal di bagian timur Jawa Timur biasa disebut wilayah Tapal Kuda, dari Pasuruan sampai utara Banyuwangi. Orang Madura yang berada di Situbondo dan Bondowoso, serta timur Probolinggo, Jember, jumlahnya paling banyak dan jarang yang bisa berbahasa Jawa, juga termasuk Surabaya Utara, serta sebagian Malang .

Suku Madura terkenal karena gaya bicaranya yang blak-blakan, masyarakat Madura juga dikenal hemat, disiplin, dan rajin bekerja keras (*abhantal omba' asapo' angen*). Harga diri, juga paling penting dalam kehidupan masyarakat Madura, mereka memiliki sebuah falsafah: *katembheng pote mata, angok pote tolang*. Sifat yang seperti inilah yang melahirkan tradisi carok pada sebagian masyarakat Madura.

Orang Madura dan Perahu

Entah sejak kapan orang Madura mengenal moda transportasi air yang dikenal dengan nama perahu. Hingga kini data arkeologis keberadaan perahu-perahu kuno yang ditemukan di wilayah Madura belum ada. Hal ini berbeda dengan tempat-tempat lain di Nusantara, seperti di pantai timur Sumatra ditemukan runtuhan perahu dari sekitar abad ke-6-10 Masehi, di Punjulharjo, Rembang pantai utara Jawa Tengah ditemukan runtuhan perahu abad ke-8 Masehi, bahkan di dasar laut perairan Cirebon ditemukan runtuhan perahu abad ke-10 Masehi. Perahu-perahu yang ditemukan itu mempunyai teknologi tradisi Asia Tenggara yang dibuat dengan teknik papan ikat dan kupingan pengikat.

Komuniti nelayan Madura dengan tempat tinggal yang menetap terlihat jelas pada penguasaan wilayah tempat tinggal serta teritorial areal penangkapan ikan, segala pranata sosial lainnya seperti keyakinan, pendidikan, kesehatan dan sebagainya akan terkait dengan model dari pola mata pencaharian nelayan seperti keyakinan-keyakinan akan mahluk supranatural yang berkaitan dengan laut, dan teknologi kemaritiman. Dalam konteks ini, nelayan yang dimaksud adalah nelayan penangkap ikan di laut dan bukan nelayan yang berniaga pergi dari suatu pelabuhan ke pelabuhan lainnya.

Informasi mengenai kaitan antara orang Madura dan laut, hanya berdasarkan mitologi keberadaan orang Madura yang dituturkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Informasi inipun diperoleh dari Madura pesisir, bukan Madura pedalaman. Dalam mitologi tersebut diceriterakan bahwa penghuni awal Madura adalah seseorang yang dikenal dengan nama Raden Sagoro atau Radin Sagara. Penduduk Madura menafsirkannya sebagai "orang yang berdarah lautan". Ia adalah anak dari seorang puteri yang masih gadis, anak dari Raja Gilingwesi. Selanjutnya diceriterakan, pada sekitar tahun 929 Masehi atau sebelumnya, Raden Sagoro mendarat di Pulau Madura dengan mengendarai rakit. Tidak disebutkan darimana ia bertolak.

Setelah ia mendarat di Madura, rupanya Radin Sagoro mendapat banyak rintangan. Karena itulah ia membawa senjata yang berupa "naga raksasa", yaitu Nenggolo dan Alugoro guna menaklukan musuh-musuhnya. Berdasarkan kepercayaan inilah di setiap perahu Madura pada *cangga layar* (pangkal tiang layar) diberi hiasan/ukiran yang menggambarkan naga. Maksud dari hiasan ini adalah untuk tolak bala.

Gambar 1. Cangga layar (pangkal tiang layar)

Jenis Perahu

Perahu-perahu di Madura terdiri dari berbagai bentuk dan ukuran dari jenis yang paling kecil sampai pada jenis besar yang dibuat dari papan kayu dengan daya muat yang besar. Perahu dengan daya muat besar di Madura disebut juga dengan perahu. Pembuatan perahu Madura biasanya dilakukan dengan gotong royong antar penduduk kampung sesuai dengan keahlian masing-masing.

Perahu-perahu milik atau dibuat oleh orang Madura biasanya ber¬operasi di wilayah perairan sekitar Laut Jawa dan Selat Madura dengan pelabuhan-pelabuhannya di Kalianget, Pasuruan, dan Muncar. Di pelabuhan-pelabuhan tersebut, ketika angin sedang tidak ramah, banyak perahu yang ditambatkan tidak melaut. Ada perahu nelayan yang bercadik tunggal, dan ada pula yang bercadik ganda. Pada umumnya jenis perahu

yang ada adalah jenis perahu golekan. Perahu jenis ini biasa disebut juga perahu jala atau perahu jaring.

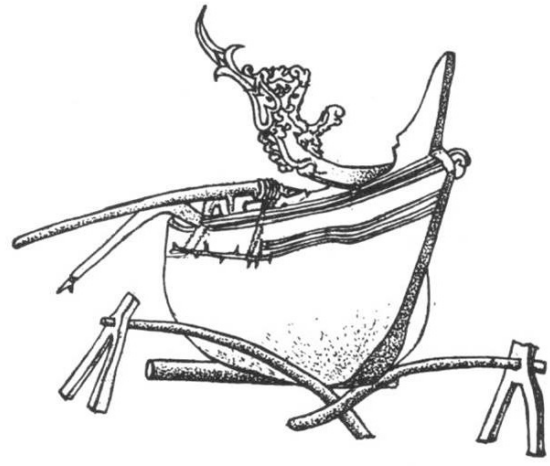
Perahu-perahu jaring biasanya berukuran besar dengan tiang yang kuat dan layar yang lebar. Sesuai dengan fungsinya sebagai sarana untuk menangkap ikan, perahu ini dapat digunakan di wilayah perairan dengan gelombang yang kuat. Layar yang lebar berfungsi sebagai penambah kecepatan perahu.

Dalam usaha mereka menangkap ikan di laut, biasanya mereka terdiri dari beberapa buah perahu. Untuk memudahkan pengelihatan di antara sesama nelayan di laut, warna badan dan layar perahu dibuat menyolok agar dari kejauhan mudah tampak. Tiang layar dan tali-temalinya diberi hiasan bendera yang warna warni. Badan perahu juga dihias dengan cat yang berwarna warni juga.

Berdasarkan hasil inventarisasi yang dilakukan tahun 1980 oleh tim dari Proyek Media Kebudayaan Jakarta, jumlah macam perahu Madura lebih dari 30 jenis, namun pada saat ini sudah berkurang jenisnya karena sulitnya memperoleh kayu sebagai bahan dasarnya. Selain itu banyak pengrajin perahu yang pergi merantau keluar dari Madura.

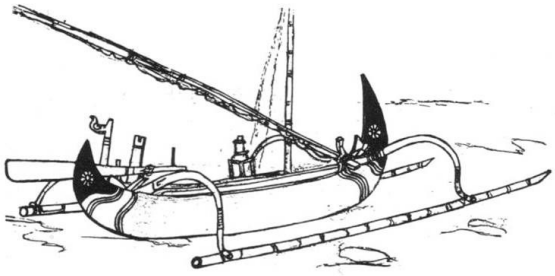
Berikut ini adalah beberapa jenis perahu Madura dapat diidentifikasi, namun tidak semua dapat diidentifikasi secara rinci. Beberapa perahu Madura yang dihasilkan dari pulau-pulau kecil serta pantai utara Madura tidak dapat diidentifikasi karena tempat-tempat tersebut tidak dikunjungi. Kalaupun ada perahu dari tempat yang tidak dikunjungi, misalnya dari Pulau Sepudi dan Kangean, identifikasi perahu dilihat pada pelabuhan yang ada di pantai selatan Madura.

Jukung atau *Jukong Pajangan*, adalah jukung yang berukuran besar 13-15 meter, dan merupakan jukung yang terbesar di Madura. Ditemukan di daerah timurlaut Madura di Desa Legung dan Salopeng. Cirinya yang khas mempunyai hiasan naga dan burung, serta lenggi belakangnya dapat dilepas. Di kiri dan kanannya mempunyai cadik.

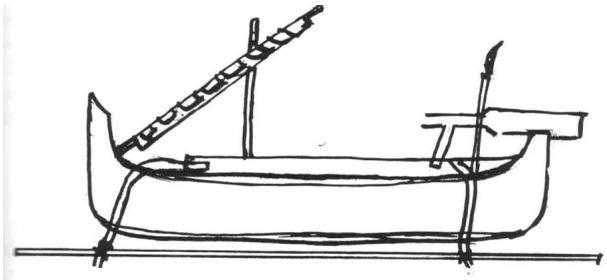


Gambar 2. Jukung atau Jukong Pajangan

Jukung Gambringan, sebetulnya jukung biasa yang mempunyai *lenggi* (buritan dan haluan) yang tinggi.



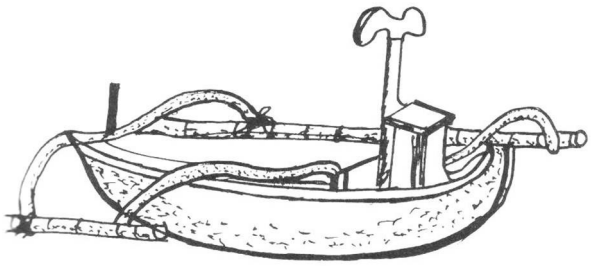
Gambar 3. Jukung Gambringan



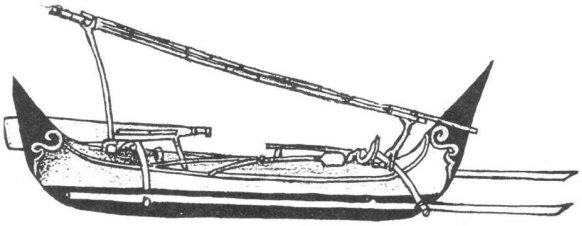
Gambar 4. Jukung Pagur atau Pakor,

Jukung Pagur atau *Pakor*, adalah jukung kecil yang diberi cadik pada sisi kirinya saja. Jukung ini hanya dipakai untuk memancing dan menjala di dekat pantai, dan hanya dapat dinaiki dua orang saja.

Warna biru laut mendominasi warna lambung. Hiasan khasnya berupa gambar matahari dan bunga di tengah lenggi. Ukuran panjangnya sekitar 3-4 meter. Di Madura jarang ditemukan, karena asalnya dari Pulau Giligenting dan Pulau Sapudi.



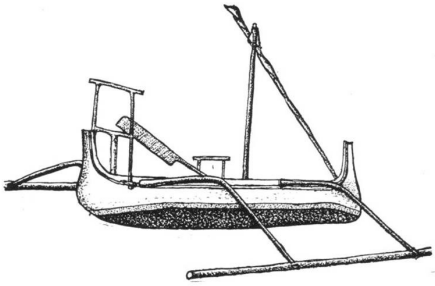
Gambar 5. Jukung Tengkongan,



Gambar 6. Kateran Legung

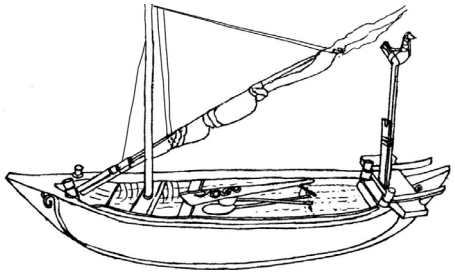
Jukung Tengkongan, namanya berasal dari Sepudi untuk jukung yang ada di Tarebung dan Bawean. Bentuknya ramping dengan cadik pada kedua sisinya. Penyangga layar terletak dekat dengan tempat duduk pengemudi. Panjang keseluruhan sekitar 4-5 Meter. Jukung ini biasa dipakai untuk menangkap ikan dan udang di perairan dangkal

Sampan Kateran Legung, termasuk kategori jukung karena teknik pembuatannya sama, yaitu dengan cara melubangi kayu (*dugout*). Di kedua sisinya terdapat cadik. Bagian *lenggi*-nya mencuat ke atas, di mana *lenggi* depan lebih tinggi daripada lenggi belakang, dan mempunyai *leng-alengan* di bagian *lenggi* depan.

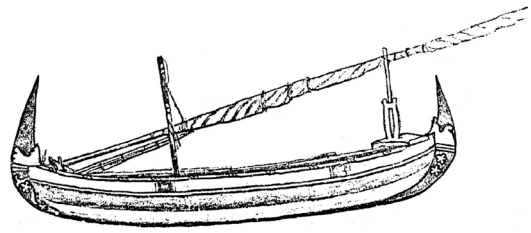


Gambar 7. Petetedan

Sampan Petetedan termasuk kategori jukung dan cara membuatnya juga dengan melubangi kayu. Di kedua sisinya terdapat cadik. Bagian *lenggi* tidak meruncing ke

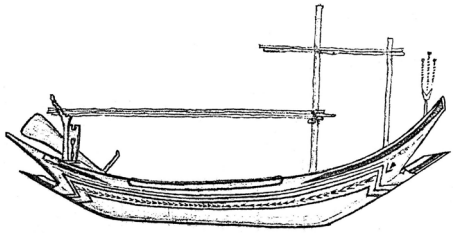


Gambar 8. Sampan Calepag



Gambar 9. Sampan Eder atau Jo-ijo

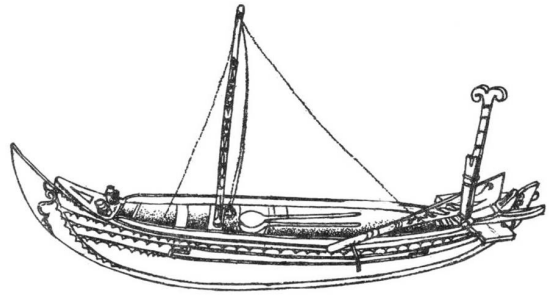
atas. Oleh nelayan dari Legung sampan ini dipakai untuk menangkap ikan agak jauh dari pantai.



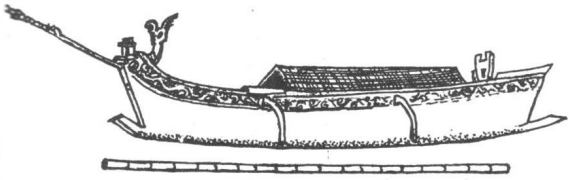
Gambar 10. Sampan Les Ales atau Jabaran

Sampan Calepag, adalah sampan kecil yang dihasilkan dari Kebondadap. Bentuknya sederhana dan tidak mempunyai *lenggi.* Pada umumnya sampan ini tidak memakai layar, tetapi untuk menambah kecepatan dan jangkauan menangkap ikan perlu diberi layar. Muatannya biasa ditumpangi dua orang, tetapi dalam keadaan tertentu sampai 5 orang.

Sampan Eder atau *Jo-ijo,* Sampan jenis ini banyak ditemukan di daerah Tanjung (Sampang) dan Bandaran (Pamekasan). Nama *eder* diambil dari nama alat jaring yang disebut eder yang biasa dipakai oleh nelayan untuk menjaring ikan dengan menggunakan sampan ini. Ciri dari sampan ini adalah *lenggi* yang mencuat tinggi, dan terdapat hiasan pada *lenggi* yang terus ke bagian lunas.



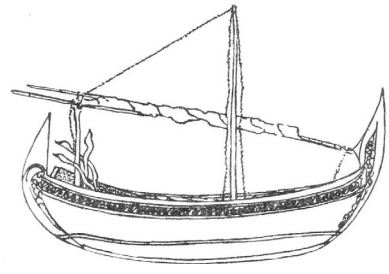
Gambar 11. Sampan Panjaringan



Gambar 12. Perahu Karoman

Sampan Les Ales atau *Jabaran*, merupakan jenis sampan yang banyak ditemukan di pelabuhan daerah Madura barat. Oleh nelayan pantai utara disebut juga sampan *bine*' atau sampan perempuan. Bentuk bagian haluannya menyerupai ikan yang sedang menganga. Rahang bawahnya yang disebut *antek*, *cantek* atau *jabaran* merupakan terusan bagian lunas yang berfungsi sebagai *bumper*.

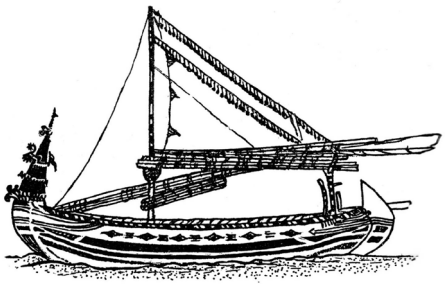
Sampan Panjaringan, sesuai dengan namanya sampan ini berfungsi sebagai perahu untuk mencari ikan. Tetapi namanya dapat berubah sesuai dengan fungsinya.



Gambar 13. Parao Pajangan Madura'an

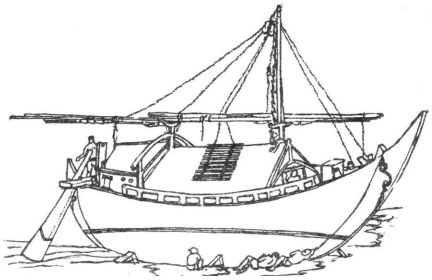
Keistimewaannya dapat berjalan cepat dan kuat menentang angin. Kelemahannya sampan ini labil dan mudah oleng, bergerak ke kiri dan ke kanan.

Perahu Karoman, adalah perahu jenis *jukung* yang cara membuatnya dengan melubangi kayu. Di bagian atas diberi tambahan papan untuk mempertinggi. Bagian haluan dan buritan diberi hiasan.



Gambar 14. Parao Galate atau Glate

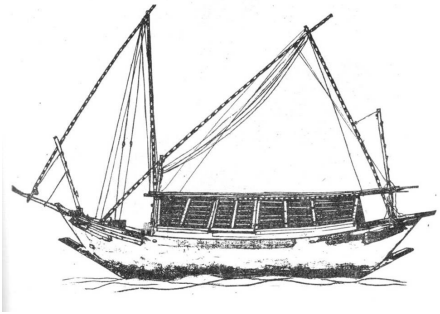
Parao Pajangan Madura'an, banyak terdapat di Pasean dan Pasongsongan. Mempunyai *lenggi* yang lebar dan tinggi dengan hiasan yang raya. Di sepanjang badannya juga terdapat hiasan yang menyambung pada bagian *lenggi.* Keseluruhannya mempunyai ukuran panjang sekitar 7 meter. Pada saat ini perahu jenis ini hanya ditemukan di Pulau Masalembo.



Gambar 15. Perahu Lete' Gole'an

Parao Galate atau *Glate*. Perahu jenis ini mempunyai ukuran panjang keseluruhan sekitar 10 meter. Sebenarnya merupakan sampan *Eder* atau *Jo-Ijo* yang berukuran besar. Dibuat di daerah Pasuruan dan Probolinggo, tetapi tukangnya dari Tanjung Bandaran (Madura). Di Madura sendiri jenis perahu ini tidak dibuat.

Perahu Lete' Gole'an bukan perahu yang berfungsi untuk mencari ikan, tetapi ada juga yang dipakai untuk berniaga, angkutan barang, dan penumpang. Awak perahunya mencapai belasan orang sesuai dengan jumlah muatannya. Kapasitas angkutnya sampai 100 ton dengan ukuran panjang hingga 20 meter. Di pelabuhan Kalianget dan pelabuhan Talango-Poteran banyak berlabuh *Lete' Gole'an* yang berukuran besar.



Gambar 16. Parao Janggolan

Parao Janggolan termasuk perahu besar dengan ukuran panjang sekitar 30 meter, dan berdayamuat antara 125-200 ton Bagian dalamnya dapat memuat barang dan perbekalan. Fungsinya sebagai perahu niaga angkutan barang, dan transportasi. Perahu ini memiliki dua tiang layar yang kokoh agar pelayaran dapat lebih cepat. Perahu jenis ini ditemukan di Tanlok dan Madegan (Sampang).

Bahan

Gambar 17. Bantuk *tolangan* dan *lenggi*

Beberapa kayu pilihan yang dipakai untuk membuat perahu dan ada larangan untuk menggunakan kayu tertentu dalam usaha membuat perahu, seperti dilarang menggunakan kayu nangka, kayu-kayu yang mempunyai mata kayu, bekas cabang/ranting atau kayu-kayu bekas terkena petir. Kayu utama untuk dibuat perahu adalah kayu jati (Lat: *Tectona grandis*) dan kayu camplong (Lat: *Melaleuca leucadendra*). Biasanya kayu-kayu bahan baku tersebut dikumpulkan sedikit demi sedikit dari tahun ke tahun. Tidak jarang, kayu-kayu tersebut didatangkan dari tempat lain di luar Madura, misalnya dari daerah Tuban yang banyak menghasilkan kayu jati. Tetapi ada juga yang membeli di pasar kayu atau di PN Perhutani Marengan, Kalianget.

Bahan dasar kayu biasanya diperoleh dari suatu tempat yang dikenal dengan nama Pasar *Kaju*, adalah nama yang sudah dikenal pengrajin perahu dari pasar kayu bakal perahu. Letaknya di tepi jalan Sumenep – Kalianget di desa Pabian sebelah timur kota Sumanep. Para pengrajin perahu asal Kalianget, Kebondadap dan tempat-tempat lain di Madura membeli kayu bakal perahu di tempat ini. Kayu-kayu dari tempat penghasil di Sapudi seperti kayu *nyamlong* dipasarkan di Pabian. Di tempat ini disediakan bahan bakal perahu yang sulit dicari, seperti *tolangan*. Bahan ini bentuknya khas, yaitu seperti huruf Y dan V, dan *lenggi* (kayu bengkok membentuk siku, tetapi berasal dari sebuah batang utuh) yang sudah ditipiskan setebal kira-kira 15-20 cm. Di samping itu disediakan juga papan-papan kayu yang tebalnya sekitar 5 cm.

Gambar 18. Contoh perahu Madura yang sedang dibangun

Selain bahan dasarnya adalah kayu jati dan kayu camplong, bahan selanjutnya yang dikumpulkan ada¬lah sabut kelapa dan kulit kayu *nyamplong* atau disebut juga dengan gelam. Serat sabut kelapa dipilin dengan gelam sehingga seperti tali bentuknya. Tali-tali gelam inilah yang gunanya untuk menyumpal/ menutup sela-sela papan atau bagian badan perahu yang diperkirakan akan berlubang atau berlubang.

Dalam pembuatan perahu Madura tampak bahwa sistem pembuatannya

mengikuti tradisi Asia Tenggara di mana dalam penyambungan papan satu dengan papan lainnya tidak digunakan paku, tetapi pasak kayu yang garis tengahnya sekitar 1-2 cm. Hal ini mengikuti pertimbangan bahwa bila menggunakan paku maka tidak akan tahan lama (besi akan karatan bila kena air), penggunaan pasak kayu tampaknya lebih aman dan lebih tahan lama. Dalam pembuatan perahu Madura ini diperkirakan akan memerlukan kayu sebanyak 4 meter[3].

Proses Pembuatan

1. Persiapan kayu konstruksi. Diperlukan persiapan papan-papan kayu yang telah dikumpulkan dari tahun ke tahun dengan cara membeli. Papan-papan ini yang disiapkan untuk dinding perahu mempunyai ukuran ketebalan sekitar 4 – 5 cm dan lebar sekitar 25 cm. Selain papan-papan kayu disiapkan juga balok-balok kayu berbagai ukuran. Gunanya untuk membuat kerangka perahu (*gading-gading*). Untuk balok kayu biasanya digunakan kayu *nyamplong* dan untuk papan digunakan kayu jati atau kayu besi. Kayu untuk bagian *lenggi* biasanya sudah berbentuk khusus yang dibentuk secara alami.

Gambar 19. *Perro,* proses melengkungkan kayu dengan cara dipanaskan

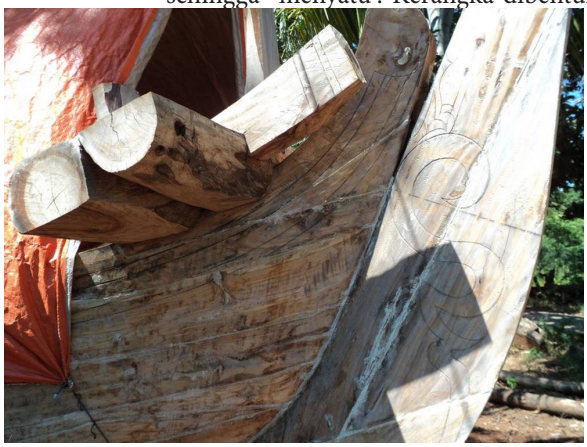
2. Pembuatan papan-papan lengkung. Papan-papan kayu yang tidak digergaji untuk pembuatan perahu perlu dibentuk atau dilengkungkan sesuai dengan kebutuhan. Untuk pembuatan papan lengkung biasanya digunakan tungku khusus yang disebut *parapen*. Pada saat papan-papan kayu jati tersebut dipanaskan (di-*perro*) dengan temperatur tertentu, di ujung kayu harus dibebani dengan pemberat (biasanya batu). Hal ini dimaksudkan agar pada suatu proses pemanasan sedikit demi sedikit kayu jati tersebut melengkung. Pada proses pelengkungan (*perro*), kayu jati yang dipanaskan pada saat-saat tertentu harus disiram dengan air agar papan tidak terbakar. Pemanasan papan kayu memerlukan waktu sekitar setengah sampai tiga perempat jam, tergantung pada kondisi keadaan kayu yang dilengkungkan.
3. Pembuatan lunas perahu, merupakan bagian yang terpenting dari sebuah perahu karena bagian ini adalah bagian yang rawan terhadap kebocoran. Lunas perahu dibuat dengan menggunakan kayu jati berukuran tebal sekitar 3-5 cm, lebar sekitar 10 -- 20 cm dengan ukuran panjang sesuai dengan permintaan. Dalam menyambung papan digunakan pasak kayu yang berukuran panjang sekitar 15 cm dan bergaris

tengah sekitar 2 cm.

4. Setelah itu dilakukan pembuatan ujung (haluan dan buritan) perahu atau disebut juga dengan lenggi. Pemasangan lenggi disebut *makabin lenggi.* Bagian ujung (*lenggi*) tersebut disatukan dengan lunas. Bagian lenggi ini merupakan selembar kayu yang sudah terbentuk alami. Bentuknya seperti boomerang, senjata lempar pada suku aborijin Australia, dan dibeli dalam keadaan sudah setengah jadi. Dalam hal ini si pembuat tinggal memotong atau menghaluskan dengan ketebalan tertentu, sekitar 5 cm.

Gambar 20. Pembuatan *lenggi*

5. Dalam menutup sela-sela antara papan, papan dan *tolangan* diperlukan juga dempul kayu yang dibuat secara tradisional dari campuran minyak jarak dan bubuk kapur kemudian ditumbuk. Jika minyak jarak sulit ditemukan maka dapat dipergunakan pula minyak *nyamplong* atau dipergunakan pula minyak kelapa. Minyak ini berfungsi sebagai bahan yang kedap air. Pada saat ini bahan-bahan tradisional tersebut sudah jarang digunakan, karena dianggap kurang praktis. Pengrajin perahu lebih sering menggunakan lembaran spons karet (tebalnya sekitar 2 mm) yang dijepitkan di antara sambungan papan.
6. Dalam membangun perahu, pembuatan/pemasangan kerangka dilakukan setelah penyelesaian lambung setinggi 9 larikan papan, artinya bentuk perahu sudah mulai kelihatan. Kerangka gunanya untuk menguatkan. Oleh karena itu dinding papan perahu tersebut, "dilekatkan" dengan pasak-pasak pada kerangka sedemikian rupa sehingga "menyatu". Kerangka dibentuk menyesuaikan diri dengan bentuk larikan pada lambung perahu.



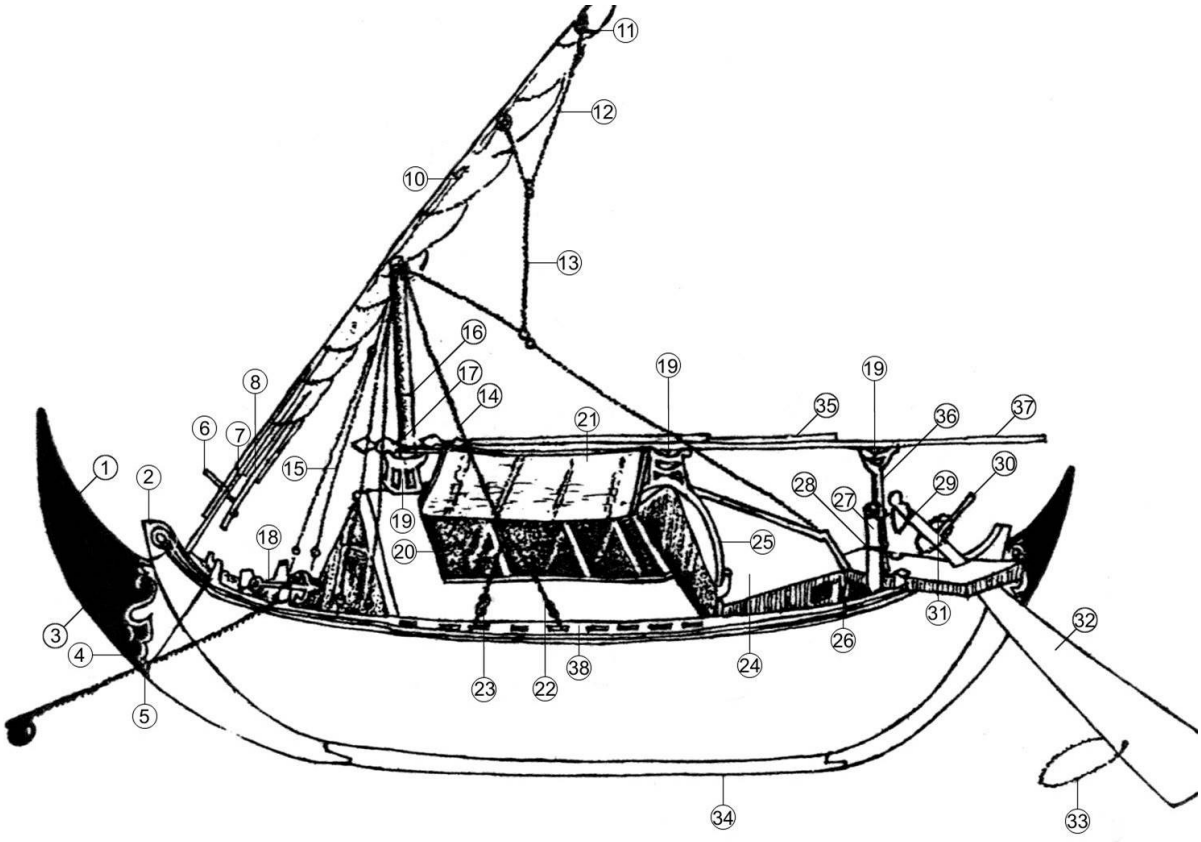
Gambar 21. Proses *adandane*, menghias badan perahu

7. Tahap penyelesaian akhir adalah *adandane*, yaitu mempercantik atau menghias badan perahu, dan bagian-bagian tertentu dari perahu dengan hiasan ukiran dan gambar cat. Papan-papan lambung perahu pada bagian yang agak berlubang (tidak tembus) didempul dengan dempul dari bahan kapur yang dicampur minyak dempul. Pekerjaan ini memerlukan ketelitian dan kecermatan. Selanjutnya adalah mengecat seluruh badan perahu

dengan cat warna-warna tertentu. Biasanya warna putih sebagai warna dasar, kemudian secara berurutan dari atas ke bawah diberi warna-warna sesuai dengan besarnya (jenis) perahu.

Bagian-bagian Perahu

Tampaknya sederhana, namun apabila diamati satu persatu bagian-bagian sebuah perahu Madura maka akan tampak kerumitannya. Masing-masing bagian dan komponen mempunyai nama tersendiri. Nama-nama tersebut dapat berbeda antara perahu dari Madura barat dan Madura timur. Sebagai contoh untuk menyebut sebuah perahu di Madura barat disebut *Lete*' untuk Madura Timur disebut *Gole'an*. Untuk memudahkan pengertian mengenai bagian-bagian perahu Madura secara umum, lihat gambar berikut.



Keterangan:

1.	Lenggi	20.	Nak, kokop
2.	Pakes	21.	Ata'
3.	Cetongan/lokerran	22.	Olang
4.	Lo'-calo'	23.	Antol
5.	Taju' semmar atau pamennor	24.	Magun, ata' magun
6.	Panyempolan	25.	Penyekkat cangga layar
7.	Pambaun	26.	Pamanggeran kellad
8.	Panggiling	27.	Gul-tonggul
9.	Tale tol-antolan	28.	Tale rambit
10.	Satinggi	29.	Tale raet
11.	Tale bau atau ora-ora	30.	Calaga
12.	Tale jampang	31.	Tale panyenceng
13.	Tale kellad	32.	Kamoddi
14.	Bubudan	33.	Tale onceng
15.	Labrang	34.	Lonas
16.	Takal	35.	Babatang
17.	Dayung	36.	Cangga layar
18.	Palabbu, jangkar, manggar	37.	Blandang
19.	Patampa	38.	Panalar

Pulau Poteran

Di bagian timur Pulau Madura, di depan sebelah timur pelabuhan Kalianget pada jarak sekitar 500 meter terdapat sebuah pulau kecil yang dikenal sebagai Pulau Talango atau dikenal juga dengan nama Pulau Poteran. Pulau ini luasnya sekitar 48 km2 dengan penduduk sekitar 50.000 jiwa. Secara administratif pulau ini masuk dalam wilayah Kecamatan Talango, Kabupaten Sumenep, Provinsi Jawa Timur. Di Pulau/kecamatan Talango terdapat beberapa buah desa yang berpenghuni. Salah satu dari desa-desa tersebut adalah Desa Poteran dengan penduduk sekitar 600 jiwa. Sebagian besar dari laki-laki di Desa Poteran mempunyai keahlian sebagai pengrajin perahu. Pengguna jasanya adalah masyarakat sekitar maupun dari daerah lain, seperti Kabupaten Sampang dan Kabupaten Pamekasan. Produk andalan yang banyak dipesan nelayan adalah perahu *payangan*.

Pengrajin tradisional ini membuat perahu hanya dengan berbekal gergaji, palu, bor tangan, ketam (alat serut), alat untuk membuat pasak, meteran, dan *panyipaden* (alat untuk membuat garis di atas kayu). Alat-alat gergaji, ketam, dan bor seluruhnya sudah

bermesin listrik. Seperti lazimnya, pembangunan perahu *payangan* dimulai dari bagian lunas. Setelah lunas dipasang didudukan, para tukang mulai membuat badan perahu. Mereka tidak mengenal gambar teknis atau sekedar sketsa sebagai panduan karena semua dibuat berdasarkan ingatan akan ajaran dari orangtuanya. Setelah bagian badan selesai dibangun (setinggi kira-kira 9 larik papan), baru dibuat tulang/rusuk atau *gading-gading* yang bentuknya mengikuti lengkung¬an badan perahu.

Kendala yang dihadapi sekarang ini adalah sulitnya memperoleh bahan baku kayu. Di Pulau Poteran maupun Pulau Madura jelas sudah tidak ada lagi hutan yang dapat menghasilkan kayu yang diperlukan. Oleh karena itu mereka harus mendapatkannya dari tempat lain yang cukup jauh jaraknya, misalnya dari Pulau Kangean yang pernah disebut sebagai salah satu pulau penghasil kayu jati yang baik kualitasnya. Kalaupun dapat, harga yang harus dibayar cukup tinggi. Tidak mengherankan bila kurangnya modal amat menghambat perolehan kayu itu, dan akibatnya banyak pesanan yang terpaksa tidak dilayani.

Penutup

Madura merupakan sebuah pulau yang keadaan tanahnya kurang subur karena merupakan tanah kapur. Karena itulah sebagian besar penduduknya hidup sebagai nelayan dan mengolah hasil laut. Disamping itu, ada juga penduduk Madura yang pergi merantau ke Kalimantan dan Malaysia, dan ada juga yang bermatapencaharian sebagai saudagar.

Melihat latar belakang mitologinya, sukubangsa Madura seperti halnya sukubangsa lain di Nusantara termasuk bangsa bahari yang kehidupannya tergantung dari laut. Sebagai bangsa bahari, sukubangsa Madura lekat dengan budaya bahari yang diwujudkan dalam bentuk perahu, dan bermatapencaharian sebagai nelayan.

Secara umum perahu Madura adalah perahu yang dibangun oleh orang Madura di Pulau Madura dan pulau-pulau sekitarnya seperti Poteran, Sepudi, dan Kangean. Bahan dasar untuk membuat perahu yang berupa kayu jati dan kayu camplong banyak dihasilkan di pulau yang tanahnya mengandung kapur. Di pulau-pulau ini banyak terdapat galangan perahu yang mengambil lokasi di muara-muara sungai pada sebuah teluk yang terlindung dari angin dan ombak besar. Di antara tempat-tempat produsen perahu, Pulau Poteran yang sangat dikenal sebagai produsen perahu. Di pulau itu sekurang-kurangnya terdapat tiga buah galangan perahu di Desa Poteran.

Berdasarkan hasil inventarisasi yang pernah dilakukan tahun 1981/1982, di Madura dan pulau-pulau sekitarnya terdapat lebih dari 30 jenis perahu. Jenis-jenis ini dapat dipilah berdasarkan bentuk, ukuran, dan assesoris yang terdapat pada bagian badannya, seperti cadik (*ceddi*), hiasan tiang layar, dan *lenggi* (pada haluan dan buritan).

Daftar Pustaka

Consignado-Rixhon, Felicitas. "SPAFA Programmes, 1982-1986", SPAFA Digest Vol II No. 2 (1981):4-7. Bangkok: SPAFA Coordinating Unit.

Dwi Nugroho, Widyanto. "Identifikasi kayu perahu kuna Situs Punjulharjo Rembang Jawa Tengah" Perahu Nusantara (Jurnal Penelitian Arkeologi No. 6). Yogyakarta: Balai Arkerologi Yogyakarta, 2010. p. 71-82.

NN. Ensiklopedi Nasional Indonesia. Bekasi: PT Delta Pamungkas, 2014.

Green, Jeremy, 1990, Maritime Archaeology: a Technical Handbook. London: Academic Press, 1990. p. 1-2.

Koestoro, Lucas Partanda. "Tinggalan Perahu di Sumatera Selatan: Perahu Sriwijaya?" Sriwijaya dalam Perspektif Arkeologi dan Sejarah. Palembang: Pemerintah Daerah Tk. I Provinsi Sumatera Selatan, 1993. p.C1-1-10.

Lapian, A. B. "Sejarah Nusantara Sejarah Bahari". Pidato Pengukuhan diucapkan pada upacara penerimaan jabatan guru besar luar biasa Fakultas Sastra Universitas Indonesia pada tanggal 4 Maret 1992.

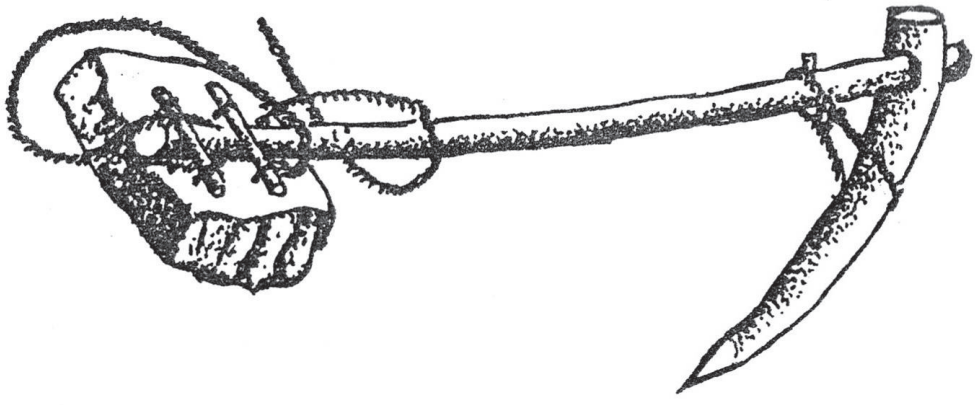
Liebner, Horst. "Kapal Nusantara Abad X". Kapal Karam Abad Ke-10 di Laut Jawa Utara Cirebon, (Bambang Budi Utomo, ed.). Jakarta: PANNAS BMKT, 2008. p.79-90.

Manguin, Pierre-Yves & Nurhadi, 1987. "Perahu Karam di situs Bukit Jakas, Propinsi Riau. Sebuah laporan sementara". 10 Tahun Kerja-sama Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan Ecole Français d'Extrême-Orient. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, 1987. p. 43-46.

Mulyono, Herry. 1987. "Upacara pembuatan perahu di Desa Kebondadap Borah, Kecamatan Soronggi, Kabupaten Sumanep (Madura): Suatu Deskripsi Etnografi". Skripsi Sarjana. Denpasar: Fakultas Sastra Universitas Udayana, 1987.

Sulaiman, B.A. Perahu Madura. Jakarta: Proyek Media Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981/1982.

http://arkeologijawa.com/index.php?action=56 "Perahu Nusantara Abad ke-7 Diteliti", Diunduh tanggal 8 Januari 2011 jam 12.50.



Ken Dedes Pulang Kampung

Oleh: Nunus Supardi
Pemerhati Budaya

Abstract

The problem of returning cultural items of Indonesia from outside of the country has been an issue for so long, whether it came from a government or through private entity or individual. The discussion had emerged since 1954, when Mr. Moh. Yamin was the Minister of Education and Culture, particularly for items residing in Netherlands. Initiated by the correspondece between Cultural Department Head of Ministry of Education and Culture, Soedarsono, with Secretary General of Ministry of Education, Art and Science of Netherlands, Mr. H. J. Reinink. The correspondence resulted a Cultural Agreement between the two countries, signed on July 7th 1968.

As a result, in 1970, in a dinner reception in "Huis Ten Bosch" palace, Queen Juliana submitted keropak (manuscript on palm leaves) Negarakertagama directly to President Soeharto. Furthermore, in 1975 they agreed to return the statue of Ken Dedes (Prajñaparamita), as well as jewelry from the kingdom of Lombok, pillion, stirrup, spear and parasol of Prince Diponegoro, manuscripts and various archives. Followed then by Netherlands Oranje-Nassau Foundation submitting a painting of Raden Saleh, titled The Capture of Prince Diponegoro.

The returning of Ken Dedes statue particularly raised strong reaction from the circle of Dutch society. In a Netherland newspaper it was written that the submission of the statue was conducted "unnaturally". The writing raised a commotion because the royals categorized it as a violation called "Majesteitschennis", because it actually had toppled down the honor of the Queen. It seemed that the statue of Ken Dedes was very much adored by the people of Netherland. Its returning home had inflicted deep sadness in the heart of Rijksmuseum officials. To heal the sadness, they made 5 replicas. However, they could not wipe out the sadness, for years those replica statues were only kept in the storage. According to a museum curator, every time they saw the replica they always shed tears from remembering the original Ken Dedes.

Pendahuluan

Akhir-akhir ini santer diberitakan, beberapa museum di Belanda terpaksa ditutup atau digabungkan karena masalah ketiadaan dana. Buntutnya, banyak yang

menanyakan tentang kemungkinan Indonesia memulangkan berbagai benda budaya yang ada di sana ke tanah air. Perhimpunan Pelajar Indonesia (PPI) di Belanda, mengimbau agar pemerintah Indonesia dan juga masyarakat Indonesia baik yang di Belanda maupun di tanah air memberi perhatian terkait dengan ditutupnya museum tersebut. Direktur Jenderal Kebudayaan Prof. Kacung Marijan PhD tahun 2014 yang lalu, membenarkan berita itu, dan menyebutkan sekitar 1400 koleksi yang bisa pulang kampung.

Masalah pemulangan benda budaya Indonesia di luar negeri sebenarnya sudah lama menjadi isu, baik secara formal dari pemerintah maupun secara informal melalui lembaga swasta atau perorangan. Upaya yang telah dilakukan ada yang berhasil dan ada yang tidak dengan berbagai alasan. Tampaknya kita perlu mengetahui kembali pernik-pernik upaya pemulangan benda budaya dari luar negeri, khusunya yang ada dinegeri Belanda.

Dirintis sejak tahun 1954

Mengalirnya benda budaya bangsa ke luar negeri, selain didorong oleh kepentingan keilmuan, petualangan, perdagangan, diplomasi, dan kepariwisataan, juga karena terjadinya perang dan penjajahan. Kita tahu, Indonesia tiga setengah abad dijajah Belanda. Wajar bila banyak benda budaya kita yang dijarah dan di bawa ke negaranya.

Perbincangan mengenai upaya pemulangan itu sudah muncul sejak sepuluh tahun setelah Indonesia merdeka. Tahun 1954, Mr. Moh. Yamin yang ketika itu menjabat Menteri PP dan K, diundang untuk berbicara dalam konferensi Kementerian Penerangan. Selain memaparkan kebijakan di bidang kebudayaan secara umum, dalam pidatonya Yamin juga menyampaikan rencana pemulangan benda budaya di luar negeri.

Khusus mengenai benda budaya yang ada di Belanda, Yamin serius untuk segera mengambil langkah. Pada saat itu ikatan antara UNI Indonesia-Nederland oleh pihak Indonesia dinilai sudah tidak penting lagi dan akan dibubarkan. Disebutkan beberapa benda kebudayaan yang ada di Nedherland akan dituntut untuk dikembalikan kepada pemerintah RI. Yang pertama disebut adalah beberapa naskah tulisan dan lontar yang dibawa oleh pemerintah Hindia Belanda dahulu sebelum perang dunia II sebagai milik mutlak bangsa Indonesia. Di antara benda-benda itu adalah keropak Negarakrtagama yang hanya satu-satunya ada di dunia. Lontar ini dirampas dari puri Cakraningrat, Lombok, ketika Belanda menyerbu puri tersebut.

Yang kedua, beberapa arca Indonesia, di antaranya arca Prajñaparamita (Sanskrit: prajñāpāramitā) atau di Indonesia lebih dikenal dengan nama arca "Ken Dedes". Ketiga, beberapa peninggalan yang disebutnya sebagai "benda geologi" yang sangat penting bagi prasejarah Indonesia. Benda-benda itu antaranya adalah tulang-tulang Pithecanthropus erectus dari Trinil dan tengkorak *Meganthropus Paleojavanicus* dari Sangiran dan lain-lain. Kalau tidak salah sampai kini belum dikembalikan. Keempat, kertas-kertas dokumentasi peperangan dunia II yang jumlahnya mencapai 200 peti lebih.

Langkah pemulangan

Langkah apa yang telah dilakukan setelah pidato Moh. Yamin? Di lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan sendiri masih banyak yang belum mengetahui apa yang sudah dilakukan. Di dalam buku Memorandun akhir jabatan Prof. Ida Bagus Mantra sebagai Direktur Jenderal Kebudayaan tahun 1968-1978 hanya ada keterangan singkat saja. Hanya ditulis, "Usaha pengembalian benda-benda warisan budaya Indonesia sudah dirintis sejak tahun 1954". Tetapi penjelasan secara rinci mengenai proses pengambalian dan barang-barang apa saja yang dikembalikan serta penyimpanannya, masih banyak yang belum mengetahui.

Penuturan agak lengkap justru ditulis oleh orang di luar bidang kebudayaan. Sudiro, Walikota Jakarta Raya periode 1953-1960, di dalam bukunya yang berjudul "Pelangi Kehidupan", sekilas menulis mengenai latar belakang kisah pengembalian kitab Negarakrtagama dan arca Prajñaparamita. Disebutkan oleh Soediro bahwa inisiatif untuk mengembalikan benda warisan budaya di luar negeri bukan hanya datang dari pihak Indonesia saja. Pemerintah Belanda juga pernah berinisiatif untuk mengembalikannya kepada pemerintah Indonesia. Selain itu juga ada lembaga swasta dan perorangan di Belanda yang mempunyai niat yang sama.

Upaya pihak Belanda dimulai dengan surat menyurat antara Sekretaris Jenderal Kementerian Pengajaran, Kesenian dan Ilmu Pengetahuan Belanda, Mr. H.J. Reinink dengan Kepala Jawatan Kebudayaan Kementerian PP dan K, Soedarsono. Surat menyurat tahun 1954 itu melahirkan persetujuan antara pemerintah Belanda dengan pemerintah RI. Di dalam suratnya tanggal 13 Juli dan 24 Juli 1954 disebutkan bahwa pihak Belanda menyetujui bersama untuk menyerahkan beberapa koleksi sebagai berikut: (1) Schedel Sangiran (fosil tengkorak), yang waktu itu berada pada Prof. Koningwald; (2) Keropak Negarakrtagama yang ditulis oleh Mpu Prapanca disimpan di Museum Leiden; (3) Arca asli Prajñaparamita, disimpan di Museum Leiden; (4) Manuskrip dalam bahasa Melayu, Jawa Sunda Madura dan lain-lain dialek bahasa Indonesia; (5) Schedel Trinil Du Buis di Leiden; (6) Oorlogsdocumenten, (dokumen-dokumen perang) sesudah tahun 1940; (7) Peta-peta lama, peta-peta geologi dari Indonesia.

Realisasi pemulangan

Meskipun telah dicapai persetujuan, tetapi realisasinya ternyata belum dapat segera ditindaklanjuti, baik oleh pihak Belanda maupun dari pihak Indonesia. Besar kemungkinan, kemacetan terjadi karena perkembangan hubungan diplomatik antara Belanda dan Indonesia yang sedang memburuk. Kedua negara tengah bersengketa mengenai status wilayah Irian Barat. Setelah melalui perjuangan fisik yang sama-sama memakan korban dan melalui perundingan yang panjang, tahun 1963 masalah Irian

Barat dapat dituntaskan, resmi diakui sebagai bagian dari wilayah RI.

Setelah itu hubungan diplomatik antara kedua negara berangsur-angsur pulih. Melalui beberapa kali pertemuan tingkat Menteri Luar Negeri kedua negara, lahirlah Perjanjian Kebudayaan antara Indonesia dengan Belanda, yang ditandatangani tanggal 7 Juli 1968. Disusul kemudian Pangeran Bernhard berkunjung ke Indonesia memulihkan kedekatan hubungan kedua bangsa. Pada kunjungannya bulan Maret 1970, harian Indonesia Raya dalam Tajuknya menulis "*...kedua bangsa kini sama-sama melihat ke depan dalam membina hubungan persahabatan dan kerja sama yang bermanfaat bagi kedua bangsa*".

Setelah itu dibalas dengan kunjungan Presiden Soeharto dan Ibu Tien Soeharto ke Belanda pada bulan September tahun 1970. Dalam pidato Jamuan Makan Balasan untuk menghomat Sri Ratu Juliana dan Pangeran Bernhard, 3 September 1970, Presiden Suharto mengatakan: "*Saya meninggalkan Indonesia dengan keyakinan bahwa kita telah menutup sejarah masa lampau; dan sekarang kita membuka lembaran baru yang penuh harapan di masa depan*".

Pada saat jamuan makan itulah dilangsungkan penyerahan kembali, keropak Negarakrtagama. Serah terima dilaksanakan di istana "*Huis Ten Bosch*" . Keropak itu diserahkan oleh Sri Ratu Juliana langsung kepada Presiden Soeharto. Dengan demikian sejak tanggal itu keropak Negarakrtagama resmi diizinkan pulang kampung ke tanah air, dan baru terwujud tahun 1972. Sekarang keropak itu disimpan di Perpustakaan Nasional RI.

Giliran Ken Dedes pulang kampung

Koleksi lain yang sangat didambakan kepulangannya adalah arca Ken Dedes. Arca yang merupakan perwujudan prajñaparamita atau "kesempurnaan dalam kebijakan" itu merupakan arca yang terindah karena detil pengerjaanya sangat sempurna. Arca itu ditemukan tahun 1819 oleh D. Monnereau, seorang pegawai Belanda di dekat Singasari. Arca itu kemudian diserahkan kepada CGC Reinwardt tahun 1820, lalu dibawanya ke Belanda. Benda itu dijadikan koleksi *Rijksmuseum voor Volkenkunde*, Leiden.

Setelah bermukim di Belanda sekitar 105 tahun, akhirnya tahun 1975 Ken Dedes pulang kampung. Meskipun sejak 1954 pihak Belanda telah menyetujui beberapa benda budaya Indonesia kemudian disambung kunjungan muhibah dari pembesar masing-masing negara, tetapi realisasi pengembalian

Gambar 1: Keropak Negarakrtagama (Sumber Wikipedia)

berbagai artefak khususnya arca Prajñaparamita cukup alot.

Dua puluh tahun setelah persetujuan, yakni pada tahun 1974, Menteri Luar Negeri Adam Malik mengangkat kembali permasalahan benda warisan budaya bangsa yang ada di Belanda kepada Menteri Luar Negeri Belanda, Van den Stock. Atas inisiatifnya itu tahun 1975 dibentuk Tim Ahli yang anggotanya berasal dari kedua negara. Hasil dari pertemuan Tim Ahli disepakati pengembalian patung Ken Dedes (Prajñaparamita), serta perhiasan dari kerajaan Lombok, pelana kuda, sanggurdi, tombak dan payung Pangeran Diponegoro, manuskrip-manuskrip, dan arsip-arsip yang dinilai penting bagi sejarah dan budaya Indonesia. Sebaliknya, juga ada beberapa mikrofilm arsip-arsip penting bagi pemerinah Belanda yang diserahkan oleh Arsip Nasional.

Khusus untuk pemulangan arca Ken Dedes mendapat reaksi keras dari kalangan masyarakat Belanda. Dalam sebuah artikel surat kabar Belanda ditulis bahwa penyerahan arca dari Rijksmuseum voor Volkenkunde itu telah berlangsung "dengan tidak wajar". Tulisan itu menimbulkan heboh karena oleh pihak kerajaan dikategorikan sebagai suatu pelanggaran yang disebut "*Majesteitschennis*". Tulisan itu justru telah menjatuhkan kehormatan Sri Ratu.

Selain itu juga diturunkan tulisan yang sebaliknya karena mendeskriditkan nama Indonesia. Dalam surat kabar itu antara lain ditulis bahwa Indonesia belum siap untuk menerima kepulangan Ken Dedes. Indonesia belum memiliki tempat yang baik guna menyimpan arca itu dan benda-benda budaya lainnya. Bahkan di dalam tulisan itu juga dilakukan pemutarbalikan isi laporan Drs. Joop 't Hart, seorang sarjana yang berpihak pada kita kepada Direksi Tropen Museum. Surat kabar itu menulis bahwa "t*idak layak koleksi itu disimpan di museum di Indonesia yang tanpa atap sehingga burung-burung dengan leluasa menciritinya*". Padahal, di dalam laporan Joop 't Hart kepada Direksi itu berisi hasil kunjungannya ke Bali, yang di dalamnya ditulis bahwa "*...ada bagian dari museum di*

Gambar 2: Arca Prajñaparamita atau Ken Dedes
(Sumber: *The Sculpture of Indonesia*: 1990)

Bali yang memang sengaja dibangun tanpa atap karena berkaitan untuk kemudahan dalam melangsungkan upacara adat". Jadi, bukan karena Indonesia tidak mampu membangun atap museum. Pemutarbalikan makna tulisan yang melecehkan Indonesia.

Tampaknya arca Ken Dedes bagi orang Belanda memang sangat dikagumi. Oleh museum arca itu telah dijadikan ikon museum. Pantas, bila kepulangannya telah menimbulkan kesedihan mendalam bagi para karyawan Rijksmuseum. Untuk mengobati kesedihan itu dibuatlah replika Ken Dedes. Tidak tanggung-tanggung dibuat sampai 5 buah replika. Tetapi semua itu tidak dapat menghapus kesedihannya, sehingga bertahun-tahun arca-arca replika itu hanya disimpan di dalam *storage*. Menurut pengakuan seorang kurator museum, setiap kali melihat replika arca itu mereka selalu meneteskan air mata. Ingat pada Ken Dedes asli. Ya, boleh saja *Meneer* sedih, asal namanya jangan diganti menjadi "Ken Tetes" air mata.

Masih ada peristiwa lain yang terjadi di tahun 1974 pada saat Soediro memimpin delegasi kebudayaan ke Belanda. Ia bertemu dengan Direktur Museum voor Volkenkunde di Leiden, Prof. Dr. P.H. Pott. Dalam pembicaraan Prof. Pott memberi sinyal bahwa ia akan mengembalikan barang-barang kebudayaan yang berasal dari Irian Jaya ke negara atau daerah asalnya secepat mungkin. Mendengar "bisikan" itu, Soediro sebagai ketua delegasi meminta salah satu anggota bernama Soemarmo untuk tidak ikut pulang untuk diberi tugas mengurus masalah tersebut.

Seminggu kemudian dilangsungkan pertemuan mematangkan perjanjian

Gambar 3: Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro karya Raden Saleh (Sumber: foto *Rijksmuseum*, Amsterdam)

pengembalian koleksi tersebut. Realisasi penyerahan berlangsung tahun 1975. Disusul kemudian tahun 1976 diserahkan fosil gajah kerdil dan kura-kura raksasa dari Flores dan Timor serta tahun 1977 penyerahan benda-benda untuk Museum Zoologi Bogor.

Sebagai kelanjutan dari pertemuan Tim Ahli I, pada 25 Juni s.d. 1 Juli 1977 dilanjutkan dengan pertemuan ke-2. Dalam pertemuan ini peran Atase Pendidikan dan Kebudayaan di Belanda, Prof. Dr. Koesnadi Hardjasoemantri sangat besar. Di samping membahas masalah artefak yang akan dikembalikan juga dibahas masalah pelatihan tenaga museum Indonesia di Belanda. Berkat perjuangannya pada tahun 1978 beberapa benda budaya Indonesia yang ada di Belanda dikembalikan ke RI, antara lain: berbagai pusaka/keris Lombok, Bali, Jawa, berbagai perhiasan emas (cincin), pelana kuda, payung, sanggurdi dan tombak Pangeran Diponegoro. Selain itu juga dikembalikan berbagai arsip dan dokumen penting, film dokumenter, foto dari Belanda yang kini disimpan di Perpustakaan Nasional dan Arsip Nasional.

Sementara itu dari Yayasan Oranje-Nassau Belanda diserahkan sebuah lukisan karya pelukis Raden Saleh mengenai penangkapan Pangeran Diponegoro. Setelah tiba di Indonesia berbagai koleksi yang dipulangkan itu dipamerkan di Museum Nasional Jakarta dalam rangka memeringati 200 tahun berdirinya Museum Nasional 24 April 1978, yang awalnya bernama *Museum van het Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*.

Pendekatan pemulangan

Mengurus pemulangan benda budaya yang ada di luar negeri memang lama. Diperlukan suatu pendekatan yang rumit, disamping harus memahami seluk-beluk berdiplomasi serta peraturan perundang-undangan suatu negara dan konvensi internasional. Selain itu juga diperlukan dukungan dana yang besar karena harus diproses dalam persidangan, dan pengadilan internasional.

Dalam hal ini UNESCO sebagai lembaga internasional yang menangani urusan kebudayaan memang sudah menghasilkan beberapa konvensi yang dapat digunakan sebagai landasan. Beberapa konvensi seperti: *Convention on the Means of Prohibiting and Preventing the Illicit Import, Export and Transfer of Ownership Cultural Property* (1970), *Convention on Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage* (1972), dan *Convention on the Protection of Underwater Cultural Heritage* (2001), kini dijadikan acuan, selain UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Sebagai contoh, ketika mengurus kasus pencurian lukisan di Museum Nasional tahun 8 September 1996. Koleksi itu sudah sempat akan dilelang di Singapura, yang berarti sudah dimasukkan dalam katalog lelang. Berkat laporan dan bantuan seseorang yang ada di Singapura, lukisan yang telah masuk dalam daftar untuk dilelang dapat dibatalkan dan dapat dipulangkan ke Indonesia. Dalam proses pengurusannya melibatkan banyak pihak:

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kepolisian RI dan Singapura, Departemen Luar Negeri dan Keduataan Besar RI di Singapura, dan lain-lain. Lukisan dapat keluar dari Singapura secara legal.

Contoh lain, pada tahun 2000, Fosil Pitecantropus Erectus yang berasal dari Indonesia diperdagangkan di New York, AS. Benda itu juga keluar secara ilegal. Melalui perjuangan dan negosiasi yang panjang yang dilakukan oleh Prof. Dr. Teuku Jacob didampingi oleh Drs. Hari Untoro Dradjat MA, Kasubdit di Direktorat Perlindungan dan Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala (Ditlinbinjarah), artefak itu dapat dibawa pulang.

Masih di tahun 2000, berbagai temuan isi muatan kapal Tek Sing yang tenggelam di selat Gelasa, di dekat pulau Bangka tiba-tiba sudah berada di Australia dan Jerman. Pengangkatan yang dilakukan oleh Michael Hatcher itu sebelum dilelang di Stuttgard Jerman dikirim lebih dulu ke Australia sebanyak 43 kotainer. Untuk mengusut kasus itu dibentuk Tim yang anggota terdiri atas unsur-unsur Depdikbud (Nunus Supardi), Kepolisian (Benny Mamoto), Departemen Kelautan dan Perikanan (Syafri Burhanudin), dan Angkatan Laut RI (Sujana). Selain ke Australia pengejaran sampai ke Stuttgart dan London. Sebagian dari temuan ilegal itu berhasil dikembalikan ke Indonesia.

Catatan penutup

Arca Ken Dedes, keropak Negarakrtagama dan sejumlah benda budaya lainnya yang telah pulang kampung, kini mendiami "rumah" masing-masing dengan tenang. Tetapi kerja belum selesai. Masih banyak benda-benda lain yang harus dilacak keberadaannya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian mengenai benda warisan budaya di luar negeri

Pelana kuda Pangeran Diponegoro
(Koleksi Museum Nasional Indonesia)

berikut dengan sejarahnya yang serius.

Akhir-akhir ini desakan beberapa negara untuk mengembalikan benda budaya ke negara asal makin kuat. Bulan April 2010 negara-negara Sri Lanka, India, Korea Selatan, dan AS ikut dalam pertemuan pertama di Cairo Mesir, membahas masalah pengembalian benda cagar budaya ke negara pemilik. Sayang sekali dalam pertemuan itu nama Indonesia tidak tercatat sebagai peserta. Terhadap perjuangan itu sepatutnya Indonesia ikut mendukung.

Memang, Prof. I.B. Mantra sebagai Direktur Jenderal Kebudayaan (1968-1978) pernah mengatakan "*biarlah benda-benda budaya yang ada di luar negeri itu tetap di sana menjadi duta-duta bangsa*". Ada sinyal kekhawatiran dari Prof Mantra. Benda-benda itu akan lebih terjamin kelestariannya bila tetap berada di sana. Lalu bagaimana sikap kita dengan kata-kata yang terucap empat puluh tahun yang lalu itu? Bukankah keadaan sudah banyak berubah? Suatu tantangan kita, khususnya bagi Direktur Jenderal Kebudayaan sekarang.

Daftar Pustaka

Sudiro, 1977. Pelangi Kehidupan, Jakarta.
Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1978. Memori Masa Akhir Jabatan Prof. Dr. Ida Bagus Mantra (1968-1978).
Majalah Budaya, November-Desember 1954.
Majalah Budaya, No.3 Tahun 1959.
Tajuk-tajuk Mochtar Lubis di harian Indonesia Raya, Seri I, 1997.

Ketiadaan Unsur Hari Dalam Penanggalan Nisan Kuno Belanda: Korelasi Artefak dan Kebudayaan

Oleh : Nainunis Aulia Izza
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Abstract

Archaeological Studies are also utilizing written sources like inscription. The inscription is written source engraved on a hard object. There are at least three kind of written objects in Indonesia: Dutch tombstones, Islam tombstone, and inscriptions from the Hindu-Buddhist period. This study will use the object Dutch tombstones of Museum Taman Prasasti as research objects. This research was conducted on the basis of differences in calendar elements on the Dutch tombstones compared with other types of inscriptions in Indonesia. The focus in this study is about the elements of the tombstones in the Dutch Colonial period. This study used a qualitative approach. Data obtained from field studies and literature. The things that will be discussed in this paper, among others concerning (1) Dutch Tombstones as a form of cultural encounters between Indonesia and the Netherlands, (2) Comparison of the dating aspect Dutch tombstones with Islam and the Hindu-Buddhist inscriptions. The purpose of this study was to uncover the uniqueness of the Dutch tombstones heritage as well as the urgency of the day in a written source heritage various cultural patterns in Indonesia.

Keywords: Dutch, Day, Hindu-Buddhist, Islamic, Nisan.

Pendahuluan

Sesuai dengan definisi menurut Bakker (1972: 10) prasasti adalah suatu putusan yang tertulis di atas bidang keras berupa batu atau logam dan dirumuskan menurut kaidah-kaidah tertentu. Nisan dalam Ilmu Arkeologi juga digolongkan sebagai prasasti atau setidaknya sumber tertulis yang digunakan sebagai objek kajian Ilmu Arkeologi dalam rangka mendukung tujuan rekonstruksi sejarah kebudayaan. Salah satu jenis nisan yang ada di Indonesia adalah nisan-nisan peninggalan Belanda yang berasal dari abad ke-17 sampai dengan abad ke-20 di Museum Taman Prasasti (Suratminto, 2015: 3). Nisan-nisan peninggalan Belanda menurut hemat penulis adalah sebuah bentuk

tinggalan yang unik karena meskipun sekarang banyak berada di Indonesia namun baik jenis tulisan, bahasa, bahan, pembuat, maupun penggunanya bukanlah berasal dari Indonesia.

Berbeda dengan nisan-nisan bercorak Islam kecuali dari masa awal dan terutama dari masa perkembangan Kesultanan Islam baik bahan, pembuat, maupun penggunanya adalah orang Indonesia sedangkan tulisan dan bahasanya ada sebagian yang mengadopsi dari Arab dan sebagian lagi telah dimodifikasi menurut bahasa setempat. Modifikasi ini meliputi aksara, tanda baca, dan bahasa dan sampai saat ini masih banyak santri-santri di pesantren yang menulis huruf Arab namun dengan bahasa Jawa atau Indonesia (Ghufron, 2009: 165). Lebih jauh lagi jika dibandingkan dengan prasasti-prasasti peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia umumnya baik bahan, pembuat, maupun penggunanya adalah orang Indonesia sedangkan tulisan dan bahasa pada masa awal perkembangannya mengadopsi dari India yang kemudian diinternalisasi dalam bahasa dan tulisan buatan nenek moyang bangsa Indonesia. Bahasa ini kemudian menjadi berbagai bahasa seperti Jawa Kuno, Sunda Kuno, Bali Kuno, dan Melayu Kuno (Boechari, 2012: 29). Berdasarkan perbedaan di atas maka penting untuk dikaji lebih lanjut mengenai perbandingan dan keunikan masing-masing jenis nisan dan prasasti.

Tulisan ini akan fokus membahas mengenai nisan-nisan Belanda yang ada di Museum Taman Prasasti. Alasan penulis tertarik membahas nisan-nisan Belanda didasari oleh keunikannya, sesuai dengan informasi pada paragraf sebelumnya, bahwa nisan peninggalan Belanda adalah budaya materi yang berbeda karena dibuat dan digunakan bukan oleh orang Indonesia namun banyak terdapat di Indonesia. Alasan penulis memilih Museum Taman Prasasti sebagai tempat penelitian, didasari oleh keberadaan berbagai jenis nisan peninggalan Belanda yang ada disana mulai dari zaman VOC sampai dengan abad ke-20 serta di Museum Taman Prasasti terdapat berbagai contoh model nisan peninggalan Belanda.

Nisan-nisan Belanda yang ada di Museum Taman Prasasti sesuai dengan hasil penelitian Lilie Suratminto (2008: 198-216), menunjukkan bahwa bentuk nisan relief sama dan pola isi nisan juga relatif sama yaitu berisi tentang nama orang yang dimakamkan, jabatan atau status kekerabatan orang yang dimakamkan dengan pejabat atau tokoh lain, keterangan waktu lahir (tempat, tanggal, bulan, tahun), keterangan waktu meninggal (tempat, tanggal, bulan, tahun), usia (tahun, bulan, hari), serta terkadang diberi kalimat yang berisi pelepasan jenazah ke alam yang tenang. Bila dibandingkan dengan jenis sumber tertulis arkeologi yang lain, nisan peninggalan Belanda ini memiliki pola yang unik, terutama pada bagian penanggalan yaitu tidak memuat nama hari berbeda dengan sumber tertulis lain yang umumnya memuat unsur hari bahkan secara rinci.

Ketiadaan unsur hari ini menarik untuk diteliti dan dihubungkan dengan

masyarakat pembuatnya. Maka dalam tulisan ini penulis akan mencoba membahas masalah ini melalui studi terhadap budaya masyarakat pembuat artefak tersebut, dan melakukan perbandingan dengan bentuk nisan dan prasasti dari masa yang berbeda. Dikarenakan penulis belum menemukan sumber penelitian terdahulu yang fokus membahas penanggalan dalam nisan Belanda di Indonesia, maka penulis akan mencoba membuat sebuah kajian pendahuluan dan diharapkan selanjutnya akan ada penelitian-penelitian lanjutan yang lebih dalam mengenai hal ini.

Metode Penelitian

Tulisan ini dibuat sebagai penelitian awal mengenai unsur hari dalam nisan-nisan peninggalan Belanda. Jenis penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam jenis penelitian arkeologi sejarah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena data arkeologi merupakan data yang unik sehingga dengan sendirinya tidak dapat didekati dengan cara kuantitatif (Sukendar dkk, 1999:11). Maksudnya, penelitian ini menitikberatkan pada peninjauan prasasti dari masa Hindu-Buddha, Islam, dan khususnya Belanda. Tipe penelitian ini adalah penelitian eksplanatif atau deskriptif yang memberikan gambaran data arkeologi yang ditemukan (Sukendar dkk, 1999: 20). Penelitian ini menggunakan data-data yang dimanfaatkan untuk mencari karakteristik objek penelitian. Kehadiran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai pengumpul data objek yang diteliti, yaitu nisan-nisan yang berada di Museum Taman Prasasti serta prasasti dan nisan di tempat lain yang berkaitan dengan data dalam penelitian ini

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap berikut ini.

a. Survei

Survei adalah pengamatan tinggalan arkeologi disertai dengan analisis yang dalam. Survei yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah survei permukaan yang dilakukan dengan cara mengamati permukaaan tanah dari jarak dekat (Sukendar dkk, 1999: 22). Dalam survei ini, penulis datang langsung ke beberapa situs antara lain Museum Taman Prasasti, Makam Fatimah Binti Maimun.

b. Studi Pustaka

Untuk mengetahui penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dan guna mencari sumber acuan, penulis melakukan studi pustaka berupa buku-buku, laporan penelitian, dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik yang penulis bahas.

Setelah melakukan survei dan mendapatkan pustaka acuan yang cukup maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan interpretasi data. Analisis dan interpretasi data dilakukan untuk menghubungkan hasil temuan di lapangan dengan

sumber pustaka untuk diinterpretasikan. Tahap penelitian terakhir yang penulis lakukan adalah menulis karya ilmiah berbentuk artikel.

Hasil dan Pembahasan

Foto 1. Hiasan Pada Salah Satu Nisan Peninggalan Belanda di Museum Taman Prasasti (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, November 2015).

a. Batu Nisan dan Pertemuan Budaya Indonesia-Belanda

Batu nisan peninggalan Belanda dapat dikategorikan sebagai kenang-kenangan dari orang terdekat kepada orang yang telah mencapai usia tertentu, pensiun, dan meninggal. Ikon-ikon dan pesan dalam batu nisan umumnya dipilih tema yang paling disukai atau bentuk-bentuk yang menggambarkan sosok atau keluarga yang dimakamkan (Suratminto, 2007: 1-2). Dikarenakan dibuat dan ditujukan oleh orang Belanda maka secara keseluruhan baik ikon maupun isi di dalamnya sangat kental dengan kehidupan orang Belanda baik dari aspek sosial, politik, budaya, dan keagamaan. Hal tersebut antara lain terlihat jelas pada adanya bentuk prajurit dengan baju besi, bunga, dan bentuk pedang yang tidak lazim digunakan oleh orang Indonesia (Lihat foto 1).

Foto 2 dan 3. Nisan W. F Stutterheim (kiri) dan J. L. A Brandes (kanan) (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, Oktober 2015).

Batu Nisan peninggalan Belanda adalah salah satu bentuk hasil kebudayaan bangsa Belanda yang sedikit sekali terpengaruh oleh unsur-unsur Indonesia. Di Museum Taman Prasasti, setidaknya hanya 2 nisan yang menunjukkan adanya pengaruh luar Belanda yaitu nisan W. F Stutterheim dan J. L. A Brandes (Lihat Foto 2 dan 3). Nisan W. F Stutterheim berukuran relatif kecil dan sederhana namun ukiran yang berada di nisannya menunjukkan adanya hiasan khas pada bangunan-bangunan Hindu-Buddha di Indonesia. Selain itu, Nisan J. L. A Brandes juga menunjukkan pengaruh bangunan masa Hindu-Buddha. Namun, adanya unsur 'keIndonesiaan' ini semata-mata bukan hanya ditujukan untuk memasukkan unsur Indonesia melainkan untuk menggambarkan kiprah dan sosoknya dalam mengungkap berbagai hal yang berhubungan dengan Indonesia Kuno (Suratminto, 2012: 155-170).

Minimnya unsur Indonesia dalam nisan peninggalan Belanda ini menurut penulis adalah hal yang sangat unik di mana antara Belanda dan Indonesia yang telah berinteraksi selama setidaknya 4 abad, nisan-nisan Belanda tidak menunjukkan berbeda dengan bidang lain seperti bidang keagamaan yang melahirkan banyak varian gereja Kristen di daerah-daerah di Indonesia, rumah-rumah Belanda yang banyak terpengaruh oleh unsur lokal, serta budaya Indis yang menunjukkan pertemuan dua kebudayaan yang jauh berbeda menjadi sebuah perpaduan (Mulyono dkk, 2011: 28).

Menilik dari hasil penelitian Lilie Suratminto (2008: 14), menunjukkan bahwa nisan-nisan peninggalan Belanda yang ada di Indonesia berasal dari India

Selatan. Penulis dapat mengemukakan penafsiran mengenai adanya perbedaan pola pertemuan budaya Indonesia dan Belanda di mana pada artefak yang besar seperti rumah dan kegiatan keagamaan yang berada di Indonesia terdapat berbagai bentuk pengaruh Indonesia sedangkan pada artefak yang dapat dipindahkan seperti nisan maka pengaruh Indonesia tidak muncul secara nyata.

b. Perbandingan Aspek Penanggalan Batu Nisan Belanda dengan Batu Nisan Islam serta Prasasti Masa Hindu-Buddha

Mengenai jenis sumber tertulis seperti yang telah disinggung dalam subbab pendahuluan bila dibandingkan dengan nisan kuno yang bercorak Islam dan Prasasti masa Hindu-Buddha, nisan peninggalan Belanda tidak mencantumkan nama hari di dalamnya. Bila ditilik dari persamannya baik nisan bercorak Islam maupun nisan Belanda yang ada di Indonesia sama-sama mengandung makna yang menunjukkan jenis kelamin dan kedudukan. Namun dari sisi penanggalan nisan-nisan Islam menunjukkan kronologi waktu wafat yang lebih detail.

Berdasarkan kronologi waktunya, masa awal kedatangan Islam di Nusantara adalah makam Fatimah Binti Maimun di Leran, Gresik (lihat Foto 4) Unsur penanggalan dalam nisan ini tergolong rinci dan dinyatakan dalam tahun hijriah. Keterangan ini terdapat dalam baris ke 4-6: 'Dia meninggal hari Jumat delapan Rajab ("setelah tujuh malam berlalu") tahun empat ratus tujuh puluh lima' (Kalus dan Guillot, 2008: 21). Pada masa yang lebih kemudian, di Aceh terdapat Syair Minye Tujuh yang berada pada nisan Islam. Syair ini dituliskan dalam huruf Arab dan dalam dua bahasa yaitu Arab dan

Foto 4. Nisan dan Makam Fatimah Binti Maimun di Leran, Gresik (Sumber: Dokumentasi Nainunis Aulia Izza, Desember 2015).

Melayu. Nisan ini memberikan informasi kematian seorang perempuan di kalangan bangsawan, yang meninggal pada pada hari jumat ke-14 bulan Dzulhijjah tahun 781 Hijriah (Molen dan Kalus, 2008: 43-67).

Nisan lainnya yaitu berasal abad ke-16 yang bersamaan dengan masa awal kolonialisme Belanda di Indonesia, adalah nisan tokoh terkenal yaitu Hamzah Fansuri yang disebutkan meninggal pada hari kamis tanggal 9 Bulan Rajab tahun 933 Hijriah (Guillot dan Kalus, 2008: 73). Nisan masa yang lebih kemudian antara lain makam-makam Sultan Kutai. Makam Sultan Aji Muhammad Alimuddin bin Almarhum Sultan Muhammad Sulaiman dituliskan wafat pada hari Kamis 11 Rabiul Awal 1327 Hijriah. Selanjutnya Makam Sultan Muhammad Muslihuddin menyebut dengan rinci waktu wafatnya pada pukul 7 malam Jumat tanggal 27 Rajab 1209 Hijriah. Sedangkan di sebelah kirinya makam permaisurinya yang wafat pada pukul 6 subuh, hari Ahad, tanggal 29 Syafar 1251 Hijriah (Haris, 1994: 2-5).

Berdasarkan contoh-contoh di atas dapat diperoleh informasi mengenai adanya unsur lokal dan pola penanggalan. Mengenai unsur lokal terdapat pada nisan Minye Tujuh yang syairnya dituliskan dalam dua bahasa yaitu Arab dan Melayu. Mengenai pola penanggalan, pada nisan Islam terdapat rincian yang detail mengenai waktu wafat orang yang dimakamkan, yang paling lengkap terdiri dari waktu (jam), hari, tanggal, bulan, tahun. Bila dibandingkan dengan nisan-nisan Belanda dari sisi penanggalan nisan bercorak Islam lebih rinci urutan penanggalannya, namun sebaliknya dari segi informasi kelahiran dan umur orang yang dimakamkan nisan-nisan Belanda lebih rinci mencantumkannya.

Selanjutnya, nisan-nisan Belanda menunjukkan format penanggalan yang berbeda dan umumnya mencantumkan pola penanggalan yang sama. Salah satunya adalah keterangan dari nisan makam Michiel Westpalm:

> *Karena ketidaktenangan, beristirahatlah di bawah ini yang mengagumkan kebajikan dan ketekunannya, Yang Mulia Tuan Michiel Westpalm dari Ameland. Anggota Dewan Tertinggi dan Direktur Jenderal Hindia-Belanda. Wafat di Batavia 24 Agustus 1734 dalam usia 50 tahun, 11 bulan, dan 26 hari (Thamrin, 2011).*

Nisan kedua adalah nisan J. L. A. Brandes (lihat foto 3) yang menunjukkan uraian:

> *RUSTPLAATS VAN D^{h}JAN LAURENS ANDRIES BRANDES GEB. TE ROTTERDAM 18 JANUARI 1857 OVERL. TE WELTEVREDEN 26 JUNI 1906 -Tempat peristirahatan dari Tuan Jan Laurens Andries Brandes Lahir di Rotterdam pada tanggal 18 Januari 1857 Wafat di Batavia pada tangal 26 Juni tahun 1906- (Suratminto, 2012: 157).*

Berdasarkan kutipan di atas dapat diperoleh informasi mengenai urutan

penanggalan di mana unsur hari tidak tercantum. Isi nisan antara lain, mencantumkan kata-kata perpisahan atau harapan, nama, jabatan, waktu wafat (tanggal, bulan, tahun) serta rincian usia (tahun, bulan, hari). Menurut hasil pengamatan penulis di Museum Taman Prasasti, nisan-nisan Belanda yang ada memang tidak mencantumkan unsur hari, baik hari lahir maupun hari wafat orang yang dimakamkan.

Selanjutnya, bila menilik prasasti dari masa Hindu-Buddha maka jenis yang akan ditemui bukanlah prasasti makam namun berupa maklumat resmi raja mengenai suatu hal khususnya *sima*. Hal ini sesuai dengan tradisi penguburan masyarakat Jawa Kuno. Menurut catatan Ma Huan, masyarakat golongan atas upacara kematiannya dilaksanakan mengikuti tradisi Hindu, yaitu dengan membakar jenazah dan selanjutnya abunya dihamburkan ke beberapa tempat. Sedangkan pada masyarakat rakyat kebanyakan upacara kematian tidak mengikuti tradisi Hindu namun dengan mengikuti wasiat si mati dengan pilihan disantap anjing, dibakar, atau dibuang ke air (Rahardjo, 2011: 202).

Prasasti masa Hindu-Buddha adalah sebagai media komunikasi tidak langsung antara pihak kerajaan dengan rakyatnya (Tjandrasasmita, 2009: 283). Pada prasasti-prasasti masa Hindu-Buddha yang mencantumkan penanggalan akan ditemui sebuah rincian penanggalan yang lengkap. Pada masa Jawa Bagian Tengah contohnya terdapat terjemahan prasasti dari sebuah fragmen prasasti perunggu pada pemerintahan Rakai Watukura Dyah Balitung, yang pada baris pertamanya memuat rincian tahun, bulan, tanggal, paro bulan, dan hari. Bahkan Prasasti Wanua Tengah III yang mencantumkan daftar raja-raja Mataram Kuno lengkap dengan tanggal, bulan, dan tahun naik takhta (Boechari, 2012: 468).

Pada masa Airlangga dan Majapahit prasasti juga memiliki pola penanggalan yang sama. Pada prasasti Gajah Mada, pada baris pertama dan keduanya menyebut urutan tahun, bulan, tanggal, paro bulan, hari, wuku, bahkan konstelasi planet. Menurut Ninie Susanti (2010: 47) setidaknya ada 12 unsur penanggalan yang ada dalam prasasti masa Hindu Buddha khususnya pada masa Airlangga yaitu *Warsa* (tahun), *Masa* (bulan), *Paksa* (paro), *Tithi* (tanggal), *Wara, Wuku, Graha, Naksatra, Dewata, Yoga, Karana, Mandala.* Hal ini menunjukkan bahwa penanggalan pada masa Hindu-Buddha lebih rinci bila dibandingkan dengan nisan dari masa Islam dan nisan Belanda.

Adanya perbedaan rincian penanggalan ini menurut penulis dapat dilihat dari urgensi hari dalam masyarakat pembuat sumber tertulis. Pada prasasti masa Hindu-Buddha misalnya, penanggalannya sedemikian rumit dikarenakan adanya makna-makna yang dianggap penting atau suci dalam unsur-unsur penanggalan tersebut. Bila kita melihat kalender Jawa pada masa kini masih terdapat hari *pasaran* dan *wuku* selain nama hari. *Pasaran* dan *wuku* ini, dianggap sebagai sebuah siklus yang berulang dan memiliki makna tertentu untuk penggunannya dalam upacara-

upacara tradisional (Yanto, 2015: 6), misalnya mengenai hari kelahiran dan kematian masyarakat Jawa memperingatinya bukan setahun sekali namun setiap 40 hari. Keberulangan ini menjadikan unsur yang lebih rinci diperlukan dalam penanggalan prasasti Hindu-Buddha dan Jawa.

Selanjutnya mengenai nisan Islam yang memuat jam (waktu) dan hari wafat orang yang dimakamkan menurut penulis hal ini menunjukkan pentingnya arti hari dalam Islam. Misalnya makam Makam Sultan Muhammad Muslihuddin disebutkan wafat pada malam Jumat. Bila dihubungkan dengan ajaran Islam maka disebutkan bahwa orang yang wafat pada malam Jumat (Kamis malam) tergolong orang-orang yang yang dilindungi dari fitnah kubur (Hadis Riwayat Tirmidzi dan Ahmad). Sedangkan pada makam Belanda, ketiadaan unsur hari dapat dilihat berdasarkan latar agamanya. Di mana pada Agama Nasrani peringatan hari besarnya seperti Natal yang diperingati setiap tanggal 25 Desember, tidak diperingati berdasarkan hari pada kalender matahari (masehi) yang digunakan umat Nasrani, namun lebih pada tanggal dan bulan peringatannya. Namun sebaliknya mengenai penyebutan rincian usia pada nisan-nisan Belanda dicantumkan secara rinci. Mengenai hal ini diperlukan sebuah penelitian yang lebih mendalam.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan di atas dapat diperoleh kesimpulan mengenai ketiadaan unsur hari dalam nisan-nisan peninggalan Belanda. Hal ini dapat dijelaskan berdasarkan perbandingan dengan sumber tertulis yang menunjukkan penanggalan, baik pada nisan Islam maupun prasasti masa Hindu-Buddha. Hal yang mendasari ada atau tidaknya unsur hari dalam penanggalan agaknya ditentukan oleh urgensi arti hari itu sendiri pada setiap masyarakat.

Saran

Penelitian ini adalah sebuah langkah awal untuk membahas urgensi hari dalam masyarakat di masa lalu. Diharapkan selanjutnya dapat dilakukan penelitian-penelitian yang lebih mendalam mengenai perbandingan urgensi unsur hari dalam nisan maupun dalam kehidupan masyarakat di masa lalu.

Daftar Pustaka

Bakker, J. W. M. (1972). *Ilmu Prasasti Indonesia*. Yogyakarta: IKIP Sanata Dharma.

Boechari. 2012. *Melacak Sejarah Kuno Indonesia Lewat Prasasti*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Ghufron, Z. (2009). *Aksara Arab: Sejarah, Perkembangan, dan Penyempurnaan*. Jurnal; Al- Ittijah, Vol. 1, No. 02, Juli-Desember 2009. (Online) Diakses dari www.jurnal.iainbanten.ac.id pada 15 November 2015.

Hadis Riwayat Tirmisi dan Ahmad mengenai Keistimewaan Muslim Meninggal pada Hari Jumat atau Malam Jumat. Diakses dari Sofware Maktabah Syamilah pada 7 Februari 2016.

Haris, T. (1994). *Makam sultan Kutai, Bentuk Nisan dan Lambang Genetis*. Laporan Penelitian, Universitas Indonesia. Depok: Universitas Indonesia.

Kalus, L & Guillot, C. (2008). *Inskripsi Islam Tertua di Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Mulyono, G., Mandasari, Y. (2011). *Perwujudan Budaya Indis Pada Interior Gereja Kristen Jawi Wetan Mojowarno*. Dimensi Interior, Vol. 9, No. 1, Juni 2011, Halaman 24-33.

Rahardjo, S. (2011). *Peradaban Jawa: Dari Mataram Kuno Sampai Majapahit Akhir*. Depok: Komunitas Bambu.

Sukendar, dkk. (1999). *Metode Penelitian Arkeologi*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.

Suratminto, L. (2007). *Teks Pada Batu Nisan Baron van Imhoff Dilihat Melalui Analisis Semiosis Model Peirce dan Danesi-Perron*. Jurnal Makara Sosial Humaniora, Vol. 11, No. 1, Juni 2007: 1-12.

Suratminto, L. (2008). *Makna Sosio-Historis Batu Nisan VOC di Batavia*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Suratminto, L. (2012). *Brandes Sang Penyelamat Manuskrip Nagarakrtagama: Dilihat dari Batu Nisannya Melalui Kaca Mata Semiotik*. Jumantara Vol.3 , No.2, Tahun 2012, Halaman 154-175.

Suratminto, L. (2015). Batu-batu Nisan di Museum Prasasti Sebagai 'Arsip Kolonial', Makalah disampaikan dalam Seminar 220 Tahun Museum Prasasti pada hari Sabtu, 2 Oktober 2015 di Museum Prasasti Jakarta.

Susanti, N. (2010). *Airlangga: Biografi Raja Pembaru Jawa Abad XI*. Depok: Komunitas Bambu.

Thamrin, M. Y. (2011). *Nisan-nisan yang Berkisah*. 27 Januari 2011 (Online) diakses dari www.nationalgeographic.co.id pada 7 November 2015.

Tjandrasasmita, U. (2009). *Arkeologi Islam Nusantara*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Yanto, A., Andianto, M. J., Widjajanti, A. (2015). *Simbol-simbol Lingual dalam Tuturan "Ujudb Genduren" Siklus Hidup Masayarakat Desa Seneporejo*. (Online) Diakses dari www.repository.unej.ac.id pada 15 November 2015.

Konservasi Patung di Ruang Publik: Mengapa Patung Dirgantara Perlu Dikonservasi?

Oleh : Hubertus Sadirin
Senior Conservator and Trainer

Abstract

The Statue of Dirgantara which famous with the name of Patung Pancoran is one of the statue which located in the open public area. It is historic statue initiated by Ir. Soekarno, the First President of the Republic of Indonesia. It is considered as the the structure of cultural property. The Local Government of DKI Jakarta who has the authority in managing and preserving the statue has to do conservation efforts to protect the statue from further corrosion process. It is one of the icon of Jakarta Metropolitan. The condition of the statue is highly polluted by its environment as so many vehicles pass on the road surrounding the statue.

The main technical problem encountered is especially due to the existance of active oxidation and corrosion of salt crystallization of copper chloride. This type of corrosion is very active and threatened to the metal core of the object. It is, therefore, it should be throughly cleaned and freed from the surface of the object.

Basically, conservation measure was conducted traditionally by using traditional material. It was specially applied to the oxidation portions on the surface of statue. In the case of active corrosion such copper chloride, a cleaning agent of alkali gliserol was applied selectively. It was applied by cotton pad which was wetted in the solution and leave it for about 5 minutes. It was then followed the brushing and cleaning with clean water. It should be paid attention that the pH of last washing should be neutral. And finally, the object was rinsed with alcohol and let it dried up naturaly and then it was coated with thermoplastic resin of Paraloid B-72.

It should be noted down here that conservation measure would not be possible to stop totally the corrosion process of the object bu it is only slow down. Periodic treatment, therefore, should be conducted to prevent the object from total corrosion process.

Latar Belakang

Foto 1. Patung Dirgantara

Patung Dirgantara sering dikenal dengan Patung Pancoran merupakan salah satu patung di ruang publik yang menjadi ikon kota Jakarta. Patung tersebut merupakan patung bersejarah yang termasuk dalam kategori Cagar Budaya yang dilindungi oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Pengelolaan Patung Dirgantara dilakukan oleh Pemerintah DKI Jakarta, yang dalam hal ini Dinas Pertamanan, karena patung tersebut termasuk dalam konteks memperindah lingkungan dalam rangka sebagai penunjang keindahan tata ruang perkotaan. Namun demikian secara teknis Patung Dirgantara merupakan Struktur Cagar Budaya, maka penanganan konservasinya dilakukan oleh lembaga yang berkompeten yaitu UP Pusat Cagar Budaya yang sekarang berganti nama menjadi Pusat Konservasi Cagar Budaya, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Pemda DKI Jakarta, mengingat adanya rambu-rambu di bidang pelestarian cagar budaya.

Foto 2. Patung Dirgantara yang terbuat dari perunggu dibuat oleh pematung Edy Sunarso

Patung Dirgantara tersebut digagas oleh alm. Ir. Soekarno, Presiden Pertama Republik Indonesia. pada akhir masa pemerintahannya. Patung yang terletak di kawasan Pancoran tersebut dibuat pada tahun 1964-1965, oleh Edhi Sunarso, dari Sanggar Keluarga Arca Yogyakarta. Pengecoran perunggu dilakukan oleh Pengecoran Patung Perunggu Artistik Dekoratif Yogyakarta dipimpin oleh I. Gardono, sedangkan arsiteknya adalah Ir. Sutami. Tinggi patung 11 m dengan berat 11 ton, yang diletakkan pada dudukan cor beton bertulang setinggi 27 m, dengan panjang 36 m. Secara struktural patung terdiri atas lahan situs dan fondasi, tiang penyangga (beton bertulang), dan patungnya sendiri yang terbuat dari perunggu. Patung tersebut mempunyai makna filosofis yaitu melambangkan keberanian, kesatria, dan kedirgantaraan dengan kejujuran, dan semangat mengabdi.

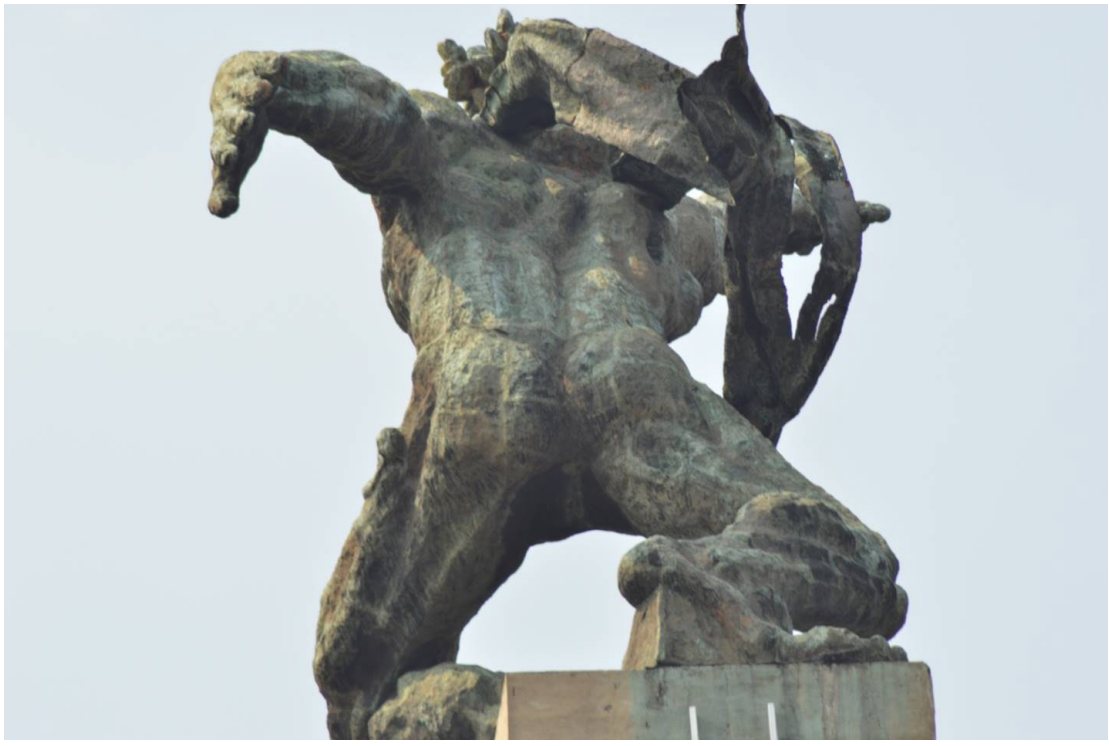


Foto 3,4, dan 5. Patung Dirgantara tampak dari samping kiri, kanan, dan belakang.

Patung tersebut berada di ruang publik yang terpengaruh secara langsung oleh kondisi udara yang terpolusi oleh gas buang kendaraan berupa karbon mono oksida (CO) dan sulfur dioksida ($S0_2$) selama berpuluh-puluh tahun sehingga telah mengalami proses patinasi pada permukaannya dan sebagian permukaan juga mengalami penurunan kualitas bahan yang digunakan (degradasi). Proses degradasi yang terjadi mengancam kondisi kelestarian patung tersebut, sehingga perlu tindakan perawatan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku di bidang pelestarian cagar budaya sebagaimana diamantkan ole Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Patina benda merupakan lapisan tipis dan merata pada permukaan benda yang terbentuk secara alamiah sebagai proses stabilisasi antara faktor internal benda dengan lingkungannya, yang merupakan salah satu ciri keauthentikan benda yang harus dilindungi dan tidak boleh rusak karena proses konservasi. Perlu diketahui bahwa pembuatan patung tersebut sebetulnya belum diselesaikan secara tuntas. Namun karena situai politik pada akhir pemerintahan Presiden Sukarno, maka kondisi patung dibiarkan tetap apa adanya dan belum pernah diresmikan hingga kini. Itulah bagian dari tafonomi Patung Dirgantara yang yang perlu dijaga.

Patung Dirgantara Terkena Berbagai Penyakit Yang Akut

Sebagaimana diketahui bahwa Struktur Cagar Budaya Patung Dirgantara tersebut terdapat tiga komponen utama, yaitu fondasi dan lahan situs, tiang penyangga yang terbuat dari cor beton bertulang, dan patung perunggu seberat 11 ton dan setinggi 11 meter. Sehingga ada dua masalah yang dihadapi, yaitu terkait dengan tiang penyangganya dan patungnya.

1. Patung Dirgantara

Foto 6-7. Patung Dirgantara yang menjulang tinggi ke langi dan patung yang terakumulasi debu dan korosi

Foto 8-9. Dtail korosi pada bagian muka patung dan akumulasi debu dan korosi pada tangan patung

Keberadaan patung yang terletak di ruang publik yang terbuka secara langsung, memungkinkan kondisi patung terpengaruh oleh berbagai faktor lingkungan yang fluktuatif dan terpolusi oleh zat-zat polutan yang bersifat korosif, sebagai akibat adanya gas buang kendaraan yang sangat padat, sehingga mengancam kondisi keterawatannya. Berkenaan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan opname jenis penyakit dan faktor penyebabnya. Opname penyakit tersebut sebagai bagian dari prosedur diagnostik baku yang diberlakukan sebelum dilakukan penanganan konservasi terhadap Patung Dirgantara tersebut. Hal ini dilakukan dalam rangka merekam kondisi keterawatan patung, permasalahan teknis yang dihadapi dan faktor penyebabnya, serta untuk menentukan strategi terapi yang perlu dilakukan.

Dari segi mekanismenya, proses degradasi material yang digunakan dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu faktor, proses , dan akibat.

Dari segi faktor penyebabnya, proses degradasi material yang digunakan dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal (*intrinsic factor*) dan faktor eksternal (*extrinsic factor*).

Faktor internal terkait dengan sifat-sifat alami material yang digunakan yang dalam hal ini terbuat dari logam jenis perunggu. Hal ini akan menentukan ketahanan patung tersebut dalam interaksinya dengan faktor lingkungan. Sebagaimana diketahui bahwa patung tersebut terbuat dari logam jenis perunggu yang sangat sensitif terhadap pengaruh kondisi lingkungan terutama lingkungan yang lembab. Udara yang terpolusi dan kondisi yang lembab akan memacu proses korosi logam yang digunakan. Sedangkan faktor eksternal adalah kondisi lingkungan tempat patung tersebut berada, yaitu kondisi udara lingkungan yang terpolusi oleh gas buang kendaraan yang lalu lalang. Dengan kondisi curah hujan yang cukup tinggi, yaitu >100 mm/bulan (Stasiun Meteorologi Maritim Klas I Tanjung Priok, 2012) akan membuat kondisi patung selalu

lembab, sehingga akan meningkatkan reaktifitas kimiawi.

Dari hasil observasi mengenai kondisi keterawatan Patung Dirgantara telah mengalami acaman penyakit yang cukup akut, yang menagarh pada degradasi material yang digunakan yaitu perunggu. Penjelasan secara garis besar dari masing-masing proses tersebut adalah sebagai berikut.

a. Akumulasi Debu dan Kotoran

Patung Dirgantara terletak di tempat terbuka, yang terpengaruh secara langsung oleh udara lingkungan yang terpolusi oleh partikel-partikel debu yang menempel pada permukaan logam yang terakumulasi selama berpuluh tahun, sehingga permukaan logam menjadi kusam dan dekil. Hampir seluruh permukaan (90-100%) patung perunggu dan tiang penyangganya terpolusi yang disebabkan oleh faktor tersebut.

Sebagai akibatnya kondisi patung terpolusi hampir di seluruh permukaan patung dengan perkiraan 90%, ditandai dengan kondisi permukaaan patung perunggu yang lembab dan berminyak, di beberapa bagian terlihat bercak-bercak/ noda hitam. Secara teknis proses tersebut dikenal dengan pelapukan secara fisis (*wheatering process*)

Foto 10. Akumulasi debu dan kotoran pada permukaan Patung Dirgantara.

b. Polutan

Lingkungan udara perkotaan, karakteristiknya ditandai dengan polusi udara yang sudah terkontaminasi oleh senyawa reaktif dari gas buang kendaraan (polutan) seperti halnya gas karbon mono oksida (CO) dan sulfur dioksida (S02). Umumnya gas-gas tersebut dapat larut dalam air dan akan bersifat asam. Zat-zat yang bersifat asam tersebut bersentuhan dengan permukaan objek, terutama material logam sehingga menimbulkan korosi ataupun oksidasi. Prosesnya akan menjadi lebih aktif dengan adanya pengaruh lingkungan seperti adanya hujan

dan panas. Oleh karena itu, prosesnya tidak bisa berdiri sendiri, tetapi saling terintegrasi dengan faktor lainnya. Proses ini secara teknis dikenal dengan istilah psiko-kimiawi. (*physico-chemical process*).

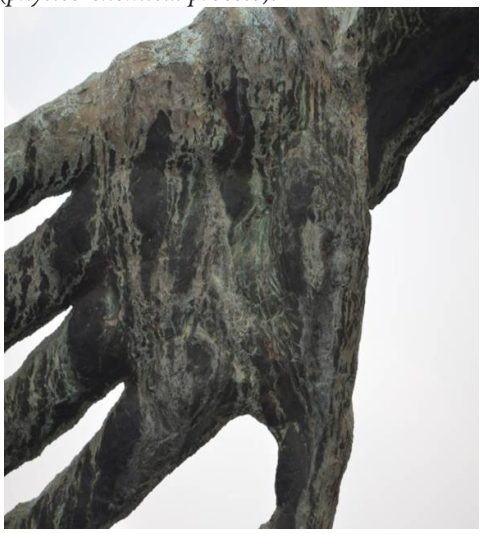


Foto 11. Noda-noda hitam akibat polusi udara (gas buang kendaraan dalam bentuk SO_2 dan CO)

c. Oksidasi

Sebagian permukaan patung telah mengalami proses oksidasi yang mengancam kondisi keterawatan patung. Hal ini disebabkan karena komponen patung yang terbuat dari bahan sensitif terhadap pengaruh lingkungan, terutama udara yang terpolusi dan kelembaban . Pada umumnya bentuk oksidasi berwarna kecoklat-coklatan dengan ciri permukaan kasar. Karena tipe korosi tersebut aktif, maka secara bertahap juga akan mengikis permukaan perunggu yang akhirnya menurunkan kualitas bahan dasar yang digunakan. Secara teknis prosesnya dikenal dengan istilah pelapukan secara kimiawi (*chemical process*).

Foto 12. Beberapa tipe korosi dan oksidasi dan detailoksidasi pada bagian kepala dan leher patung.

d. Penggaraman

Penggaraman banyak terjadi pada permukaan Patung Dirgantara, yang merupakan tipe korosi aktif dan perlu dibersihkan. Warnanya bermacam-macam, ada yang berwarna hijau cerah (tembaga karbonat/*copper carbonate*), hijau pucat (tembaga khlorida/*copper chloride*), dan tembaga sulfat (*copper sulphate*). Di antara garam-garam tersebut, tembaga khlorida merupakan tipe korosi yang paling berbahaya pada logam perunggu, yang apabila dibiarkan mampu mengkorosi perunggu sampai ke bijih logamnya dalam bentuk *bronze deseases*. Proses penggaraman ini dipacu oleh kelembaban atau air hujan

Foto 13. Korosi pada bagian selendang

e. Retakan dan Berlubang

Pada bagian selendang di belakang badan patung terdapat retakan menganga dan berludang yang kondisinya terkorosi aktif, sehingga perlu penanganan untuk konsolidasinya, agar kerusakannya tidak berkembang. Jenis kerusakan ini secara teknis dikenal istilah kerusakan secara teknis (*mechanical process*).

Foto 14. Beberapa tipe korosi dan oksidasi dan detailoksidasi pada bagian kepala dan leher patung.

Foto 15. Kondisi bagian patung yang mengalami kerusakan dalam bentuk retakan.

2. Tiang Penyangga

Permasalahan yang dihadapi oleh Tiang Penyangga setinggi 27 m dengan panjang 36 m, terkait dengan material utama yang digunakan yaitu berupa beton bertulang yang permukaannya diplester, yang secara teknis termasuk dalam kategori material berbahan poros. Karena faktor kelembaban dan adanya sumber kontaminan dari spora-spora ganggang di lingkungan sekitar, permukaan plester tersebut akhirnya ditumbuhi ganggang. Adapun mengenai permasalahan teknis yang dihadapi secara garis besar adalah sebagai berikut.

a. Permasalahan Terkait Dengan Faktor Fisis

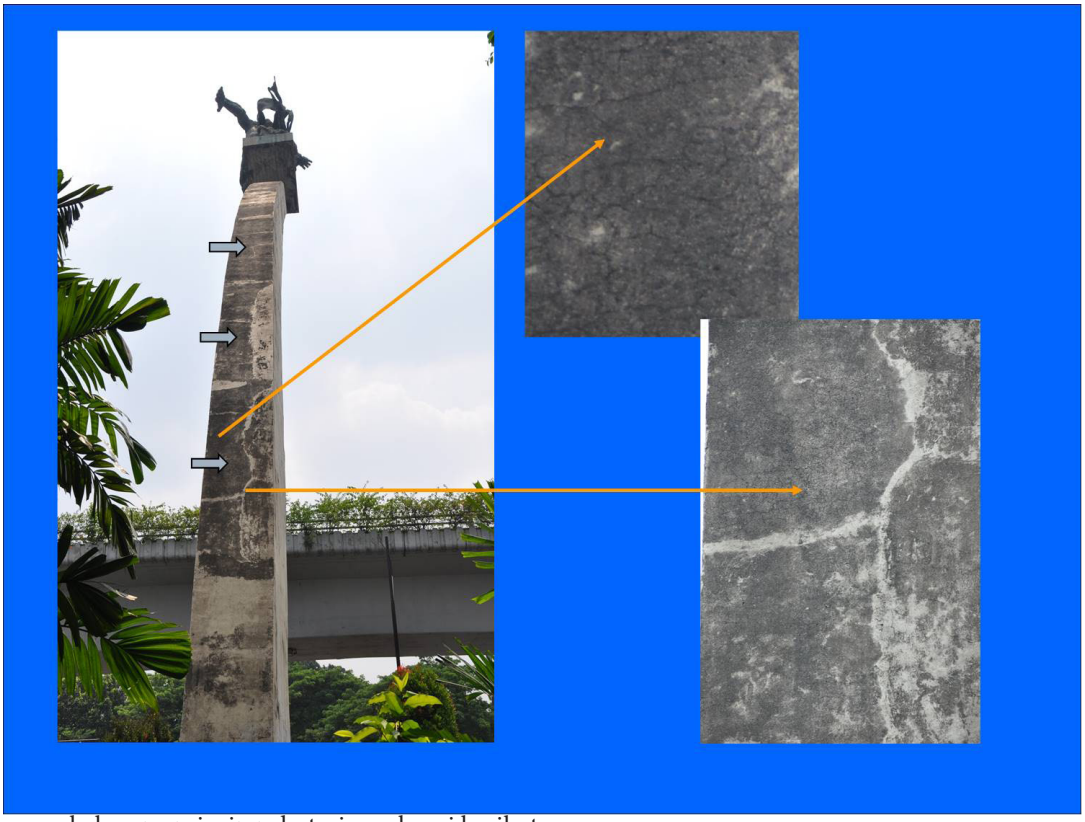
Akumulasi debu dan kotoran yang berlangsung dalam waktu berpuluh-puluh tahun melekat pada permukaan plester beton bertulang, Hal ini terjadi pada seluruh permukaan Tiang Penyangga. Karena pengaruh hujan dan kelembaban lingkungan sehingga semakin menebal dan menjadikan nutrisi bagi kegiatan lain, terutama pertumbuhan jasad renik.

b. Permasalahan Terkait Dengan Faktor Biotis

Permukaan Tiang Penyangga yang sudah terdapat akumulasi debu dan kotoran yang kondisinya lembab, menjadi nutrisi bagi spora yang jatuh pada permukaan Tiang penyangga dan akhirnya tumbuh dan berkembang. Pada umumnya jasad renik yang tumbuh dari jenis ganggang (*algae*) dari kelompok *blue green algae*. Warnanya sebagian besar hitam kehijauan, dengan populasi tipis dan hampir merata pada seluruh permukaan Tiang Penyangga.

Bagaimana Prinsip-prinsip Penanganannya?

Pada dasarnya, penanganan konservasi Patung Dirgantara mengacu pada



beberapa prinsip pelestarian sebagai berikut.

1. Intervensi seminimum mungkin;
2. Pendokumentasian seluruh kegiatan, yang mencakup kondisi eksisting, kegiatan selama penanganan konservasi, dan kondisi pascakonservasi;
3. Tindakan konservasi tidak boleh menimbulkan kerusakan terhadap patina benda;
4. Tindakan yang diterapkan harus bersifat reversibel (mudah dinetralisir kembali).

Penanganan konservasi merupakan suatu tindakan yang dilakukan dalam rangka pelestarian Patung Dirgantara. Tindakan ini bersifat teknis arkeologis. Oleh karena itu, dalam pelaksananaannya perlu mengacu pada kaidah-kaidah yang berlaku baik secara teknis maupun arkeologis.

a. Prinsip Arkeologis

Penanganan konservasi harus memperhatikan nilai arkeologis yang terkandung di dalam Patung Dirgantara, yang meliputi:

- Keaslian bahan (*authenticity of material*) yang meliputi jenis bahan, warna, tekstur, dan patina benda;
- Keaslian disain (*authenticity of design*) meliputi bentuk, ukuran, dan rancangan lainnya;
- Keaslian teknologi pengerjaan (*authenticity of worksmanship*) meliputi teknik pembuatan, penyelesaian akhir, dll.

b. Prinsip Teknis

- Internvensi seminimum mungkin;
- Metode konservasi harus bersifat "*reversible*", artinya bahan dan cara konservasi harus bisa dikoreksi sewaktu-waktu, apabila di kemudian hari ditemukan bahan dan teknologi yang lebih maju dan lebih menjamin kondisi kelestariannya;
- Teknik penanganan konservasi harus bersifat efektif dan efisien, aman baik benda maupun lingkungannya, dan secara ilmiah dapat dipertanggunjawabkan;
- Pendokumentasian secara lengkap, baik sebelum penanganan, selama penanganan, maupun sesudah penanganan tentang kondisi Patung Dirgantara, metode dan bahan yang digunakan dalam penanganan konservasi;
- Segala bentuk intervensi tidak boleh mnengurangi nilai historis, estetis, dan keutuhan fisik Patung Dirgantara.

Penanganan Konservasi

Sebagaimana telah diuatarakan di atas bahwa ada dua komponen terkait dengan Patung Dirgantara ini, yaitu Patung Perunggu dan Tiang Penyangga. Berkenaan dengan hal tersebut, maka berikut ini disajikan mengenai bagaimana penanganan konservasi dilakukan.

Pada dasarnya penanganan pembersihan tidaklah begitu masalah, Permasalahannya, karena lokasinya pada ketinggian 27 m di atas permukaan tanah dan di atas jalan dengan lalu lintas yang sangat padat. Sehingga faktor keselamatan bagi pekerja maupun bagi seluruh kendaraan yang lalu alang menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaannnya. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya dibagi dalam dua pekerjaan besar, yaitu pekerjaan persiapan dan pekerjaan penanganan konservasi.

Pekerjaan Persiapan

Pekerjaan persiapan diawali dengan koordinasi dengan unit-unit kerja terkait, seperti halnya dengan Dinas Pertamanan, Dinas Perhubungan, dan Dinas LLAJR, Pemda DKI Jakarta. Di samping itu, juga dengan pihak POLDA dalam kaitanya dengan pekerjaan yang mungkin nantinya akan mengganggu lalu lintas pada saat pelaksanaan kegiatan. Hal ini dinilai penting agar dalam pelaksanaan pekerjaan dapat berjalan dengan lancar.

Pekerjaan selanjutnya yang perlu dilakukan antara lain meliputi pengadaan sarana dan prasarana seperti halnya sarana pemanjatan, tiang penyangga dan perancah di bagian dudukan patung, serta pengadaan bahan-bahan konservasi baik secara tradisional maupun modern seperti halnya bahan pembersih jeruk nipis, bahan pelarut organik, bahan perbaikan, bahan pelindungan, penyediaan air bersih, dan pengadaan pompa pendorong air agar bisa sampai di atas pada ketinggian, CCTV, peralatan keselamatan kerja. Yang tidak kalah pentingnya adalah sumber daya manusia profesional. Para pekerja

Foto No. 16-17: Instalasi sarana pengamanan kegiatan koservasi dan instalasi sarana pemanjatan untuk konservasi

Foto No. 18-19: Instalasi tangga naik untuk konservasi Patung Dirgantara

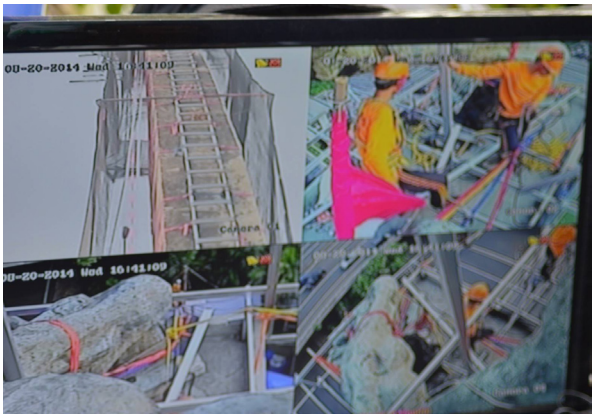


Foto No. 20-21: Instalasi Jaring penagaman dan lokasi kerja untuk konservasi patung pada ketinggian 27 meter

Foto No. 22: Instalasi sarana monitoring via CCTV

dituntut tidak hanya bisa bekerja pada penanganan teknis konservasi saja tetapi juga punya kualifikasi sebagai pemanjat tebing.

Pekerjaan selanjutnya adalah instalasi peralatan pemanjat dan perancah sebagai medan kerja di atas dan instalasi sarana pengaman bagi pekerja dan kendaraan yang lalu lalang di bawah. Berikut ini beberapa foto untuk memberikan gambaran pekerjaan yang dilakukan.

Termasuk dalam pekerjaan persiapan ini adalah diagnosis permasalahan teknis yang dihadapi oleh petung tersebut, terutama terkait dengan tipe korosi yang ada dan strategi penanganan konservasinya.

Penanganan Konservasi

1. Konservasi Patung Perunggu
   a. Pembersihan Secara Kering

      Pembersihan diawali dengan pembersihan secara kering dengan penyikatan

Foto No. 23: Pengujian kualitatif permasalahan teknis dalam rangka menentukan strategi penanganan konservasinya

secara hati-hati untuk untuk mengurangi ketebalan akumulasi debu dan kotoran. Kegiatan ini dilakukan pada seluruh permukaan logam, menggunakan sikat halus secara kering.

b. Pembersihan Secara Basah

Pembersihan didahului dengan penyikatan disertai dengan guyuran air. Kemudian disusul dengan pembersihan terhadap akumulasi endapan debu dan kotoran dengan cara penyikatan menggunakan sikat gigi atau sikat nylon sambil diguyur dengan air. Selanjutnya dilakukan pembersihan oksidasi berwarna kecoklat-coklatan. Dalam pembersihan dilakukan dengan menggunakan bahan tradisional berbasis kearifan lokal yaitu jeruk nipis (*Citrus aurantifiia*). yang sebelumnya diblender terlebih dulu. Jeruk nipis berkhasiat membersihkan logam dari karat karena kaya akan sitrat. Asam sitrat akan melarutkan logam yang teroskidasi. Asam sitrat memiliki gugus karboksilat. Gugus itu bagian dari struktur kimia asam sitrat yang terdiri atas oksigen, karbon, dan hidrogen. Tembaga oksida akan bereaksi dengan gugus karboksilat pada asam sulfat. Hasilnya adalah senyawa kompleks yang mudah dibersihkan (Mohammad Hanafi, Profesor riset bidang kimia organik, LIPI, KompasCom, 5/5/2011).

Blenderan jeruk nipis tersebut ditempelkan secara selektif pada permukaan logam perunggu yang mengalami oksidasi yang prosentasenya sekitar 35% dan dibiarkan selama kurang lebih 5-10 menit Kemudian diambil dan disikat dengan sikat nylon secara ekstra hati-hati sambil diguyur air mengalir. Berdasarkan atas perhitungan akhir pembersihan ini diketahui bahwa untuk konservasi permasalahan oksidasi Patung Dirgantara menghabiskan jeruk nipis sebanyak 40 kg. Jika belum bersih maka dapat diulangi 2-3 kali hingga betul-betul bersih hingga alkalinitas air pembersihan terakhir netral. Kemudian diikuti pembersihan dengan menggunakan teepol dan dibilas dengan aquades sampai betul-betul bersih.

Foto No. 24: Preparasi ekstrak jeruk nipis untuk pembersihan oksidasi

Foto No. 25: Preparasi ekstrak jeruk nipis pada permukaan patung secara selektif

c. Pembersihan Secara Kimiawi

Pembersihan secara kimiawi terutama dilakukan terhadap penggaraman yang terjadi sebagai akibat adanya korosi aktif. Penggaraman yang disebabkan oleh garam khlorida hampir terjadi di sebagian besar permukaan patung perunggu (70%).
Pembersihan didahului dengan pembersihan menggunakan air bersih sambil disikat. Kemudian diilanjutkan dengan aplikasi dengan *teepol*, dibiarkan beberapa saat, kemudian disikat dan dibilas dengan air bersih.

Selanjutnya dilakukan pembersihan secara kimiawi dengan menggunakan agensia pembersih *alkali gliserol*, yang ditempelkan menggunakan kapas secara selektif pada permukaan logam yang mengalami penggaraman dan dibiarkan selama sekitar lima menit (dibiarkan sampai terjadi perubahan warna menjadi biru). Setelah itu, kapas diambil dan disikat dengan sikat nylon secara ekstra hati-hati sambil disiram dengan air mengalir. Pembersihan ini dilakukan seoptimal mungkin sampai betul-betul bebas dari garam khlorida (melalui pengetesan). Aplikasi larutan alkali gliserol

2 atau 3 kali jika diperlukan. Setiap tahapan pembersihan harus dikontrol agar tidak terjadi pembersihan yang berlebihan (*over cleaning*), yang akan merusakkan patina perunggu, .Jika sudah betul-betul bebas dari garam khlorida, kemudian dibersihkan dengan menggunakan air bebas mineral atau aquadest dan tes pH pembersihan terakhir sampai netral. Terakhir perunggu dibilas dengan alkohol teknis dan biarkan kering secara alami.

Foto No. 26-27: Kegiatan pembersihan penyakit perunggu

PENGUKURAN KADAR PH AIR BILASAN (PH= 6)

Foto No. 28-29: Kegiatan pembersihan penyakit perunggu

Foto No. 26-27: Kegiatan pembersihan penyakit perunggu

Foto No. 26-27: Kegiatan pembersihan penyakit perunggu

- Perbaikan

Pada bagian selendang di belakang badan patung terdapat retakan menganga dan berludang yang kondisinya terkorosi aktif, sehingga perlu penanganan untuk konsolidasinya, agar kerusakannya tidak berkembang.

Retakan menganga perlu ditangani agar prosesnya tidak berkelanjutan. Retakan ditambal dengan menggunakan bahan termoplastik jenis *plastic steel,* demikian juga untuk bagian yang berlubang. Kemudian dibiarkan kering secara natural.

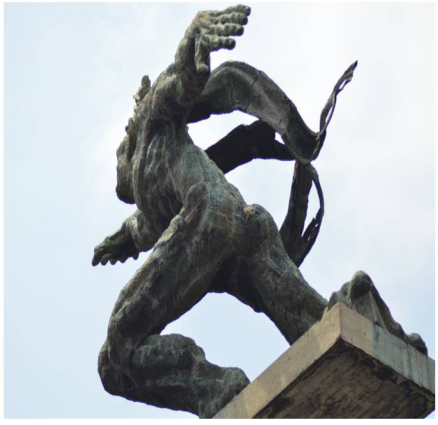
- Perlindungan Akhir

Setelah seluruh rangkaian pembersihan dan tindakan perbaikan selesai semua, pada tahap akhir patung dicuci dengan aquades dan biarkan kering natural.

Tahap berikutnya adalah pencucian dengan alkohol teknis untuk membantu

KONDISI PATUNG TAMPAK SAMPING

BEFORE AFTER



percepatan pengeringan dan dibiarkan kering secara natural selama 24 jam.

Perlakuan tahap akhir adalah pemberian lapisan perlindungan dengan larutan Paraloid B-72. Kadar 10% (karena berada di tempat terbuka). Bahan ini transparan dan bersifat *reversible*, sehingga tidak menimbulkan dampak negatif terhadap warna asli patung. Aplikasi bahan dilakukan dengan menggunakan kuas sebanyak dua kali olesan dan biarkan kering natural.

2. Konservasi Tiang Penyangga

Ada dua permaslahan utama yang dihadapi oleh Tiang Penyangga, yaitu akumulasi debu dan kotoran serta pertumbuhan ganggang jenis *Cyanophyceae*.

Pertama-tama dilakukan pembersihan secara kering, kemudian dibasahi seluruh permukaan dengan air bersih dan dibiarkan beberpa saat biar melunak. Kemudian disikat secara manual menggunakan sikat nylon atau sikat ijuk, sampai seluruh permukaan bersih. Pembersihan dilakukan dari bagian paling atas, kemudian menurun sampai ke bawah secara bertahap. Setelah bersih kemudian dicuci dengan air bebas mineral dan dikeringkan secara alami. Perlakuan terakhir adalah perlindungan dengan menggunakan bahan penolak air jenis silikon resin. Bahan ini transparan dan tidak menimbulkan perubahan warna pada permukaan obyek. Fungsinya adalah untuk menanggulangi agar air tidak meresap ke obyek, tetapi masih tetap bisa menguapkan air dari dalam obyek, sehingga kondisi kelembaban obyek tetap tidak lembab dan pertumbuhan jasad renik bisa dikendalikan.

Evaluasi

Patung Dirgantara merupakan salah satu patung bersejarah yang termasuk dalam kategori struktur cagar budaya yang berada di ruang publik. Patung ini merupakan ikon kota Jakarta, yang digagas oleh Ir. Soekarno, Presiden pertama Republik Indonesia, pada akhir masa pemerintahannya. Patung yang terletak di kawasan Pancoran tersebut dibuat pada tahun 1964-1965, oleh Edhi Sunarso, dari Sanggar Keluarga Arca Yogyakarta. Secara filosofis patung ini melambangkan keberanian, kesatria, kedirgantaraan dengan kejujuran, dan semangat mengabdi. Patung tersebut merupakan hasil karya anak-anak bangsa yang wajib dilestarikan dan dilindungi keberadaannya bagi generasi mendatang.

Sebagai pemilik dan pengelola patung bersejarah tersebut Pemerintah DKI Jakarta berkewajiban untuk memelihara dan melindungi patung tersebut, sehingga eksistensi patung tersebut tetap terjaga dengan baik dan bisa diwariskan untuk generasi mendatang.

Karena keberadaannnya terletak di tempat terbuka selama bepuluh puluh tahun, maka kondisi patung terakumulasi oleh debu dan kotoran dan terpolusi oleh gas buang kendaraan yang lalu lalang di sekitarnya, sehingga mengancam kondisi kelestariannya, dalam bentuk oksidasi dan korosi. Oleh karena itu, perawatan patung tersebut merupakan kebutuhan mendesak agar kondisi keterawatannya tetap terjaga dengan baik.

Pada dasarnya perawatan hanya dilakukan secara sederhana, berprinsip intervensi seminimum mungkin, dengan cara dan bahan tradisional seperti halnya jeruk nipis. Namun demikian dalam hal-hal tertentu hal tersebut tidak memungkinkan dan harus menggunakan agensia pembersih, terutama untuk jenis penggaraman yang akut

yang sifatnya korosif, yaitu dengan menggunakan alkali gliserol. Selanjutnya dicuci dengan air mengalir semaksimal mungkin hingga bebas dari sisa-sisa bahan kimia. Selanjutnya dicuci dengan teepol sampai bersih dan dibilas dengan aquades. Terakhir dicuci dengan alkohol teknis dan dibiarkan kering secara natural. Setelah itu diberi lapisan pelindung termoplastik jenis Paraloid B-72.

Kegiatan konservasi Patung Dirgantara ini menarik perhatian publik karena lokasinya yang sangat strategis dan pada ketinggian 36 meter, sehingga banyak masyarakat yang ingin mengetahui lebih banyak. Hal ini juga terbukti dari media massa yang banyak meliput kegiatan tersebut, baik media cetak maupun media elektronik seperti halnya MetroNews, TransTV, Detikcom, Kompas.com, Republika, SINDONEWS, Megapolitan, Metropolitan, dll., bahkan TransTV pernah mengundang untuk wawancara melalui program khususnya "Hitam Putih", yang kemudian disiarkan secara nasional.

Daftar Pustaka

Anonim, 2014: *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.* Kemdikbud

Agrawal. O.P., 1977: *Care and Preservation of Museum Objects*, NRLC,

Anonim, 1968: *The Conservation of Cultural Property*, UNESCO

Hubertus Sadirin, 2008: *Konservasi Koleksi Museum: Permasalahan Teknis dan Strategi Konservasinya*, Diktat Workshop Permuseuman Museum Negeri Riau.

Hubertus Sadirin, 2011: *Modul Dasar-dasar Konservasi Cagar Budaya,* Diklat Konservasi Borobudur, Balai Konservasi Borobudur, Kementerian Pendidikan dan Kebuayaan.

Anonim, 2014: *Dokumen Kegiatan Konservasi Patung Di Ruang Publik*, Balai Konservasi Cagar Budaya, DKI Jakarta

Antropometri Dan Ergonomi Dalam Desain Pameran Tetap Di Museum Nasional Indonesia – Jakarta

Oleh : Heru Budi Kusuma, SSn, MDs
Dosen Tetap Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara Jakarta

Abstract

Government Regulation Number 19 year 1995, Article 1 clause 1, stated that Museum is an institution, a location to store, maintain, secure and take advantage of material evidence items resulted from human culture and nature and their environment to support protection and preservation of the nation's cultural wealth.

The National Museum owns more than 141.000 collection items of exhibition materials, which consist of: groups of maps, prehistory, material culture (language, livelihood system, life equipment and technology system, social organization and science system), gold treasure, ceramic collection, Thailand collection, and European cultural influence collection.

From visitors' data of National Museum, it was known that people visiting National Museum were in majority kindergarten to junior high school students (children in 4-15 years of age), so the preferred exhibition management should accommodate these major users. Anthropometrics and ergonomics of these children will determine the level of comfort and security for major visitors in enjoying exhibition in National Museum.

Keyword: Anthropometry, Ergonomics, Permanent Exhibition Design

Pendahuluan

Batasan pengertian museum menurut AMI (Asosiasi Museum Indonesia) adalah :

a. Museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda materil hasil karya manusia serta alam dan lingkungannya
b. Koleksi museum adalah benda-benda materil hasil budaya manusia serta alam dan

lingkungannya, yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, kebudayaan dan pariwisata.

c. Penyelenggara museum adalah seseorang atau sekelompok orang, sebagai perorangan ataupun atas nama sebuah instansi atau lembaga, yang duduk dalam Dewan Pembina / Dewan Penyantun atau Dewan Pendiri dari sebuah museum.

d. Pengelola museum adalah seseorang yang bekerja dimuseum sebagai kepala, kurator, konservator, preparator, edukator dan registrar.[1]

Jumlah pengunjung museum dari tahun 2010 sampai dengan tahun 2012 adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Pengunjung Museum Nasional Jakarta Tahun 2010 (Sumber: Museum Nasional)

DATA PENGUNJUNG MUSEUM NASIONAL JAKARTA
TAHUN 2010

NO.	PENGUNJUNG	BULAN												JUMLAH
		JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGUST	SEP	OKT	NOP	DES	
	ANAK-ANAK													
1	Umum	5.278	825	1.086	1.482	1.773	2.200	2.928	1.126	1.527	2.037	1.722	2.392	24.376
2	TK/ SD	2.629	5.017	5.910	4.522	3.353	4.288	564	326	718	3.126	4.317	4.989	39.759
3	SLTP	1.032	2.292	1.980	5.585	2.278	1.455	442	94	225	2.543	2.526	3.473	23.925
	DEWASA													
4	SLTA	967	1.216	880	1.145	770	232	-	140	180	592	890	954	7.966
5	Mahasiswa	130	59	102	30	99	340	207	38	-	64	83	-	1.152
6	Organisasi	18	29	-	-	35	120	675	60	-	-	40	22	999
7	Wis. Mancanegara	563	723	609	366	510	1.365	2.196	1.803	1.158	1.320	1.235	1.409	13.257
8	Wis. Nusantara	6.865	6.127	5.863	6.626	6.922	3.228	6.049	2.437	2.660	5.050	3.934	3.450	59.211
	KHUSUS													
9	Tamu Negara	-	15	23	21	17	10	30	-	-	25	60	-	201
10	Pameran *)	-	-	-	670	-	-	200	1.041		7.522	9.166	5.525	24.124
11	Karya Tulis	-	-	-	-	-	-	4	2		-	7	4	17
12	Penelitian	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2
13	Praktek kerja	11	11	16	16	5	-	40	11		19	19	-	148
14	Ceramah ilmiah/ Seminar	-	-	-	-	-	-		140	-	-	-	50	190
15	Lain-lain	350	431	105	273	115	1.500	1.500	35	1.150	1.250	1.500	351	8.560
	JUMLAH	**17.843**	**16.745**	**16.574**	**20.736**	**15.877**	**14.738**	**14.835**	**7.253**	**7.618**	**23.548**	**25.499**	**22.621**	**179.763**

Catatan :
*) tidak dimasukkan dalam total tahunan

Jakarta, Desember 2010
Kabid. Bimbingan dan Publikasi

Dra. Dedah R. Sri Handari
NIP. 196111241988032002

[1]Gatot Ghautama, Prioyulianto, PEDOMAN MUSEUM INDONESIA, Direktorat Museum Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata : Jakarta, 2010, halaman 133 - 134

Tabel 2. Data Pengunjung Museum Nasional Jakarta Tahun 2011 (Sumber: Museum Nasional)

DATA PENGUNJUNG MUSEUM NASIONAL JAKARTA
TAHUN 2011

NO.	PENGUNJUNG	BULAN												JUMLAH
		JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGUST	SEP	OKT	NOP	DES	
	ANAK-ANAK													
1	Umum	2.811	1.915	881	1.747	774	2.251	2.175	478	1.457	1.494	2.199	2.051	20.233
2	TK/ SD	3.754	7.049	9.726	6.510	4.607	3.636	1.050	264	757	3.077	6.494	5.915	52.839
3	SLTP	1.768	3.045	2.944	2.511	2.097	2.239	729	70	405	1.753	2.604	4.055	24.220
	DEWASA													
4	SLTA	677	1.415	2.287	1.267	700	374	459	36	315	1.318	931	1.219	10.998
5	Mahasiswa	346	297	83	111	196	56	122	-	-	509	1.556	255	3.531
6	Organisasi	-	26			-	307	499	24	437	1.046	426	3.060	5.825
7	Wis. Mancanegara	1.375	1.157	1.791	1.417	1.195	934	2.787	1.288	2.035	2.414	2.714	1.914	21.021
8	Wis. Nusantara	5.237	5.712	5.185	5.511	4.866	5.528	4.117	1.982	3.036	2.879	3.143	3.904	51.100
	KHUSUS													
9	Tamu Negara	2	60	105	15	66	58	80	64	20	78	25	36	609
10	Pameran *)	-	-		350	555	450	1.500	-	215	360	1.555	-	4.985
11	Karya Tulis	-	-			-	-	-	-	-		-	-	
12	Penelitian	3	5	16	4	4	5	8	-	-		-	2	47
13	Praktek kerja	22	30	65	114	25	135	24	40	38	22	16	-	531
14	Ceramah ilmiah/ Seminar	100	-	150	100	-	-		-	-	1.560	250	1.450	3.610
15	Lain-lain	500	-	200	2.000	750	355	750	-	100	3.415	4.258	1.100	13.428
	JUMLAH	16.595	20.711	23.433	21.657	15.835	16.328	14.300	4.246	8.815	19.925	26.171	24.961	207.992

Catatan :
***) tidak dimasukkan dalam total tahunan**

Jakarta, Juni 2011
Kabid. Bimbingan dan Publikasi

Tabel 3. Data Pengunjung Museum Nasional Jakarta Tahun 2012 (Sumber: Museum Nasional)

DATA PENGUNJUNG MUSEUM NASIONAL JAKARTA
TAHUN 2012

NO.	PENGUNJUNG	BULAN												JUMLAH
		JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGUST	SEP	OKT	NOP	DES	
	ANAK-ANAK													
1	Umum	1784	1077	1129	1417	1233	2036	1575	1493	1301	1242	2383	1949	18.619
2	TK/ SD	1493	5299	6431	7195	2538	4546	184	55	1449	2740	3094	4203	39.227
3	SLTP	2063	2065	1180	2558	1470	2001	657	30	1128	750	0	3027	16.929
	DEWASA													
4	SLTA	780	2228	1480	1463	1010	669	141	30	203	477	190	1172	9.843
5	Mahasiswa	249	0	110	711	260	800	0	78	158	0	0	348	2.714
6	Organisasi	340	0	1862	1000	1123	1279	460	85	420	0	0	0	6.569
7	Wis. Mancanegara	4072	1749	1835	3476	1997	2029	2302	2188	2857	2379	2564	1622	29.070
8	Wis. Nusantara	1731	1591	3200	948	3062	4281	3553	3521	2546	4212	5203	5643	39.491
	KHUSUS													
9	Tamu Negara	5	150	10	59	52	55	10	7	20	69	63	125	625
10	Pameran *)	0	0	1250	555	1555	1254	505	0	2747	2950	5500	1500	17.816
11	Karya Tulis	1	0	13	0	2	0	0	0	0	0	0	0	16
12	Penelitian	1	19	16	6	18	11	0	0	0	3	0	0	74
13	Praktek kerja	14	31	54	48	22	11	10	27	18	10	15	4	264
14	Ceramah ilmiah/ Seminar	0	0	0	0	0	500	350	0	0	125	260	300	1.535
15	Lain-lain	245	750	550	545	650	1050	1258	350	550	500	2500	1000	9.948
	JUMLAH	12778	14959	17870	19426	13437	18768	10150	7864	10650	12382	16012	19093	173.389

Catatan :
***) tidak dimasukkan dalam total tahunan**

Jakarta, Desember 2012
Kabid. Kemitraan dan Promosi

Sehingga museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat koleksi benda-benda representasi budaya prasejarah dan sejarah saja, tapi mampu menjadi tempat yang menarik dan menginspirasi kalangan anak-anak muda. Untuk

itu perlu ditetapkan metode pendekatan yang tepat agar artefak atau benda koleksi museum dapat disajikan dengan riwayatnya yang lebih bermakna dan menarik, serta mengorganisirnya dalam cerita sejarahnya yang menarik.

Perumusan Masalah

Museum pada dasarnya adalah institusi pendidikan, sehingga dalam penyajian koleksi atau menyelenggarakan pameran dalam menyampaikan informasi dan mengedukasi pengunjung haruslah sama baiknya. Dalam penyajian pameran pada museum, ada lima faktor yang menjadi permasalahan, yaitu :

1. Ide atau gagasan untuk mengedukasi pengunjung,
2. Benda-benda koleksi yang digunakan untuk menceritakan idea atau gagasannya,
3. Ruang sebagai area presentasinya, meliputi ukuran, dimensi dan bentuknya,
4. Motivasi pengunjung untuk mempelajarinya,
5. Material dan teknik penyajian/presentasi.

Tinjauan Pustaka

Museum adalah tempat dipamerkannya benda *tangible* (fosil, artefak) dan *intangible* (nilai, tradisi, norma). Peran dan fungsi utama museum adalah sebagai lembaga edukatif. Tantangannya bagaimana visi misi museum sejalan dengan harapan masyarakat. Pada umumnya museum-museum di Indonesia tak mampu menyajikan model edukasi atau alih pengetahuan secara menarik, informatif, dan atraktif kepada masyarakat.[2]

Desain adalah suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan di mana titik beratnya adalah melihat sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan di mana suatu masalah dengan lainnya saling kait-mengait. Kerangka desain pada hakekatnya mencakup tiga komponen yang satu sama lain saling terkait, yaitu *context, need,* dan *form.*[3]

Desain adalah bidang yang memiliki satuan keilmuan yang lebih terbuka dan dinamis, dengan ukuran-ukuran yang lebih relatif. Penelitian desain - sebagaimana penelitian pada umumnya - bertujuan menghasilkan pengetahuan. Akan tetapi, di dalam penelitian desain, pengetahuan itu diperoleh melalui dua model epistemologi. Pertama, penelitian murni, yang keluarannya adalah pengetahuan itu sendiri. Kedua, penelitian terapan atau penelitian desain, yang keluarannya adalah produk atau obyek, yang di dalamnya secara implisit terkandung pengetahuan tertentu. Berdasarkan dua

[2] Svarajati, Tubagus P. 2009. JANGAN BANGUN MUSEUM, artikel dalam Kompas, 25 Juni 2009
[3] Pamuji Suptandar, PENGANTAR MATA KULIAH DESAIN INTERIOR, Universitas Trisakti, Jakarta, 1995, halaman 2

keluaran itu, dapat dikatakan, bahwa penelitian desain dapat mempunyai dua tujuan yang berbeda, yaitu memahami (*understanding, encoding*) dan menciptakan (*creating, encoding*).[4]

However, most visitors do have the desire to :

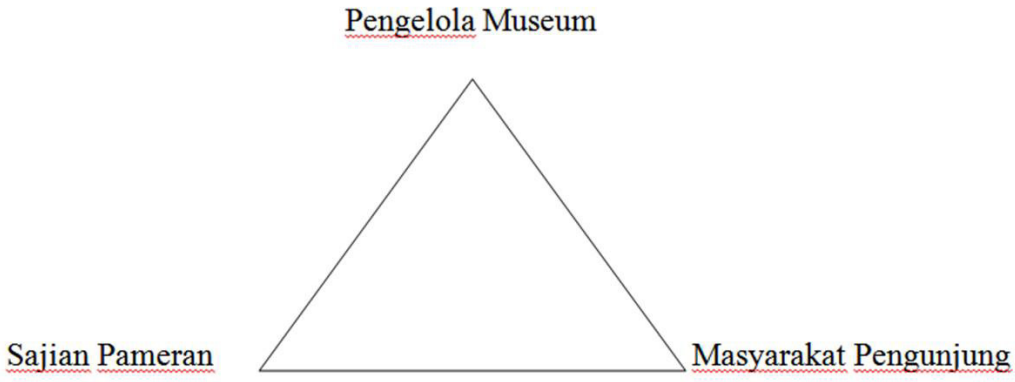
a. *Engage in experiences that will enrich life in personal ways;*
b. *Look st the things;*
c. *Do things;*
d. *Gain knowledge.*

Exhibition is a broader term than exhibit. It indicates a structured or formalized presentation with specific guals in mind and including the idea of public display.

a. *Museum exhibitions are deliberate and structured in their intent and content;*
b. *Exhibition is a form of interpretation; a complete presentation including not only objects, but their contexts, meanings, histories, importance, and so forth.*[5]

Pengelolaan kegiatan tata pameran merupakan salah satu jenis pengelolaan yang tergabung dan berkaitan erat dengan pengelolaan museum secara keseluruhan. Penyajian koleksi adalah tindakan lanjutan atau pengejawantahan dari kebijaksanaan pimpinan museum, merupakan pelaksanaan teknis dari program-program kegiatan yang telah ditetapkan pimpinan museum. Juga tema pameran dirumuskan oleh staf, kemudian diputuskan oleh pimpinan museum. Baik tema, dasar dan tujuan, maupun materi serta data dan informasi mengenai program pameran koleksi itu patut difahami terlebih dahulu oleh preparatory.[6]

Masyarakat pengunjung, merupakan masyarakat yang mengunjungi museum dari berbagai kategori yang memiliki keinginan dan selera masing-masing. Dari berbagai penelitian tentang motivasi pengunjung museum, setidaknya menyimpulkan



Gambar 1. Segitiga Interaksi Pengembangan Museum[7]

[4]Yasraf Amir Piliang, PENDEKATAN DALAM PENELITIAN DESAIN : PELBAGAI PERKEMBANGAN 4PARADIGMA, Esai Pembuka Desain, Sejarah, Budaya Sebuah Pengantar Komprehensif John A Walker, Jalasutra, Yogyakarta, 2010, halaman vii

[5]Gary Edson, David Dean, THE HANDBOOK FOR MUSEUMS, Routledge : Nem York, 1996, halaman 149

[6]Moh. Amir Sutaarga, sambutan dalam Dadang Udansyah, PEDOMAN TATA PAMERAN DI MUSEUM, Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseuman Jakarta 1978/1979,

ada tiga motivasi pengunjung museum, yaitu motivasi intelektual, motivasi romantis, dan motivasi estetis.

> *The size of a problem or its potential varies with the size of the environment it exist within. A museum building may contain several rooms. These are smaller environments with their own set of factors. Inside the rooms will often be cases, vitrines, or containers for collection objects. Each container is a smaller environment with a unique set of factors. The larger environments, room-size and building-size, may be referred to as macro-environments (macro=large+environment). The smaller ones, cases and vitrines, may be called micro-environments (micro=small+environment). The whole concept of micro-environments existing within macro-environments is called a "box-in-a-box" configuration.*[8]

Ilmu yang secara khusus mempelajari tentang pengukuran tubuh manusia guna merumuskan perbedaan-perbedaan ukuran pada tiap individu ataupun kelompok dan lain sebagainya disebut *antropometri*.[9]

Penting untuk mengetahui ukuran tubuh anak-anak, karena dalam perancangan perabot tidak hanya mengarah pada fungsi saja, tetapi juga harus memperhatikan kenyamanan dan keselamatan. Dalam sebuah penelitian disimpulkan bahwa ada korelasi antara ukuran perabot dengan kecelakaan dan luka-luka pada anak-anak yang terjadi dalam suatu ruangan.

Anak-anak senang belajar melalui pengalaman-pengalaman indrawi. Seorang 'anak yang berhasil' senang dengan pengalaman-pengalaman indrawi, baik yang konstan maupun yang beragam. Untuk meningkatkan kemampuan anak-anak, ada tiga model pembelajaran, yaitu mengamati, mendengar dan bergerak. Model pembelajaran yang diterapkan harus memberikan stimulasi pada beragam indrawi (multisensori), sehingga indra yang digunakan bekerja secara simultan. Namun yang terpenting, 'kegembiraan' hendaknya menjadi kreteria yang utama dalam proses belajar anak.[10]

Ergonomi adalah studi tentang berbagai permasalahan manusia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka; ilmu yang berusaha untuk mengadaptasi kerja atau kondisi-kondisi kerja agar sesuai bagi pekerjanya.[11]

Museum dalam hal ini lebih banyak pada aktivitas mendisplay, sehingga perlu dipahami mengenai prasarana komunikasi visual dari berbagai jenis sarana yang diperuntukkan bagi pengamat potensialnya. Untuk dapat merancang instalasi display dengan tepat, perancang harus mempertimbangkan antropometrik dan elemen visual yang disertakan. Seperti tinggi mata pengamat, perlu diperhatikan tinggi mata

[7]Agus Aris Munandar, UPAYA MENELISIK PENGUNJUNG MUSEUM, Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia

[8]Gary Edson, David Dean, THE HANDBOOK FOR MUSEUMS, Routledge, New York, 1996, hallaman 115

[9]Julius Panero, Martin Zelnik, terjemahan Djoeliana Kurniawan, DIMENSI MANUSIA DAN RUANG INTERIOR, BUKU PANDUAN UNTUK STANDAR PEDOMAN PERANCANGAN, Erlangga, Jakarta, 1979, halaman 11

[10]Lauren Bradway, Barbara Albers Hill, terjemahan M Khoirul Anam, POLA-POLA BELAJAR, KIAT-KIAT CERDAS MENCERDASKAN ANAK, Inisiasi Press, Depok, halaman 81-82

[11]Julius Panero, Martin Zelnik, terjemahan Djoeliana Kurniawan, DIMENSI MANUSIA DAN RUANG INTERIOR, BUKU PANDUAN UNTUK STANDAR PEDOMAN PERANCANGAN, Erlangga, Jakarta, 1979, halaman 317

pada posisi duduk atau pada posisi berdiri. Selain itu, perlu diperhatikan pula kerucut pandangan yang akan mengakomodasi persyaratan jangkauan pandangan. Selain itu ada permasalahan lain yaitu tinggi rendah postur tubuh pengamatnya.

Hasil Penelitian

Studi kualitatif perlu dilakukan untuk mengetahui hubungan antara :

a. Tata Pameran Museum Nasional Indonesia
b. Kenyamanan anak-anak yang menjadi pengunjung mayoritas Museum Nasional Indonesia.

Sehingga dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu Tata pameran museum sebagai variabel 'X', Kenyamanan anak-anak sebagai variabel 'Y'.

Untuk itu peneliti mengajukan kuesioner kepada pelajar SMP Islam Al Azhar 1 Kebayoran Baru, Jalan Sisingamangaraja, Kebayoran Baru Jakarta Selatan dan SMPN 19, Jalan Bumi No. 21 Blok E Mayestik Jakarta Selatan yang sedang mengunjungi Museum Nasional Indonesia. Kuesioner ditujukan ke 42 siswa SMP yang dipilih secara acak. Jenis pertanyaan merupakan pertanyaan tertutup, di mana responden cukup memilih salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang ada. Pertanyaan pada variabel Tata pameran Museum Nasional terdiri dari 14 pertanyaan dan pertanyaan pada variabel Kenyamanan anak-anak terdiri dari 17 pertanyaan.

Tabel 4. Tabel Statistik Kuesioner Terhadap Responden

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
x	55.05	6.578	42
y	45.57	4.949	42

Dalam statika dan probabilitas, simpangan baku atau deviasi standar adalah ukuran sebaran statistik yang paling lazim. Ia mengukur bagaimana nilai-nilai data tersebar. Bisa juga didefinisikan sebagai, rata-rata jarak penyimpangan titik-titik data diukur dari nilai rata-rata data tersebut.

Korelasi disebut juga koefisien korelasi, adalah nilai yang menunjukkan kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel. Dari tabel korelasi menunjukkan angka korelasi variabel X (Tata pameran museum) dengan variabel Y (Kenyamanan pelajar) adalah 0.919, artinya hubungan antara variabel X dan Y berada dalam tingkat

Tabel 5. Korelasi Antar Variabel

Correlations

		x	y
Pearson Correlation	X	1.000	.919
	Y	.919	1.000
Sig. (1-tailed)	X	.	.000
	Y	.000	.
N	X	42	42
	Y	42	42

kuat. Angka probabilitas antara X dan Y adalah 0.000, artinya hubungan antara X dan Y sangat kuat.

Tabel di atas menyimpulkan bahwa besarnya kontribusi variabel tata pameran museum terhadap kebutuhan dan kenyamanan pelajar adalah sebesar 0.845 atau 84.5 %. Sehingga tampak hubungan yang sangat kuat antara variabel Tata pameran dengan Kenyamanan pelajar.

Tabel 6. Korelasi Antar Variabel

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.919[a]	.845	.841	2.623	.845	217.882	1	40	.000

Dari uji anova atau F test diperoleh nilai F hitung sebesar variabel tata pameran museum dengan kebutuhan dan kenyamanan pelajar adalah 217.882 dengan probabilitas 0.000, maka Ho ditolak, artinya bahwa variabel X (Tata Pameran Museum) berpengaruh terhadap variabel Y (Kenyamanan Pelajar).

Vitrin adalah lemari pajang untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya digunakan untuk memamerkan benda tiga dimensi, benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda yang kecil dan benda-benda yang tinggi nilainya sehingga rawan untuk dicuri. Bentuk vitrin harus memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

a. Keamanan koleksi harus terjamin.
b. Memudahkan pengunjung untuk mudah dan leluasa menikmati koleksi.

Tabel 7. Korelasi Antar Variabel

ANOVA[b]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1498.755	1	1498.755	217.882	.000[a]
	Residual	275.150	40	6.879		
	Total	1773.905	41			

a. Predictors: (Constant), y

b. Dependent Variable: x

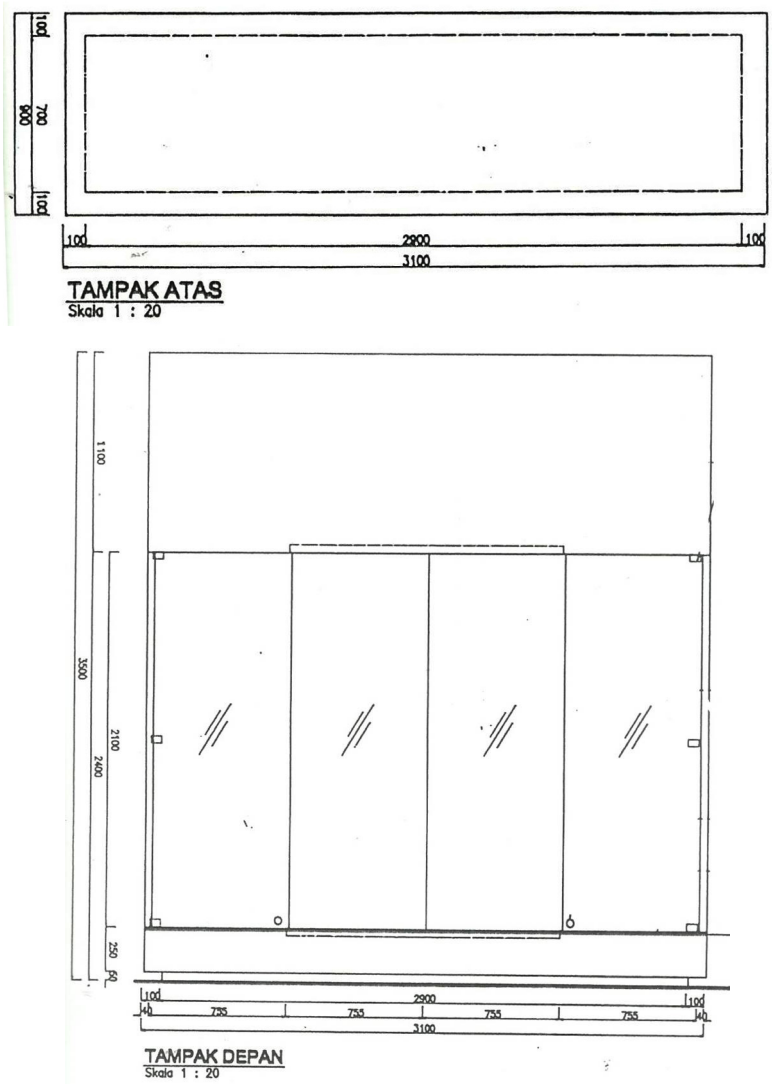
c. Penggunaan cahaya, tidak boleh merusak koleksi dan menyilaukan pengunjung.
d. Bentuk harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati vitrin.[12]

Dalam proses perancangan tata ruang manusia merupakan tokoh utama yang akan menempati atau menggunakan ruang, oleh karena itu harus mendapat perhatian khusus dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah-masalah perilaku manusia tersebut disebut *Behavior.*[13]

Gambar 2. Perbandingan Vitrin Dinding Terhadap Tinggi Badan Manusia (Foto: Heru, 2013)

[12] Dadang Udansyah, PEDOMAN TATA PAMERAN DI MUSEUM, Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseuman Jakarta 1978/1979, halaman 40-43
[13] Pamuji Suptandar, PENGANTAR MATA KULIAH DESAIN INTERIOR, UNTUK ARSITEK DAN DESAINER, Universitas Trisakti, Jakarta, 1995, halaman 17

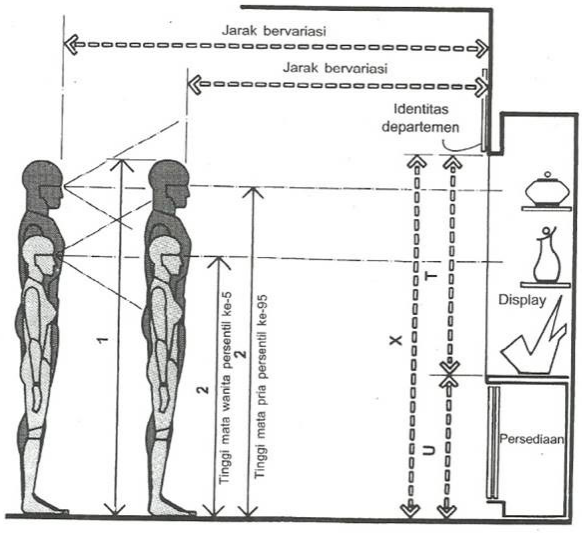
Gambar 3. Desain Vitrin Museum Nasional (Sumber: Museum Nasional)



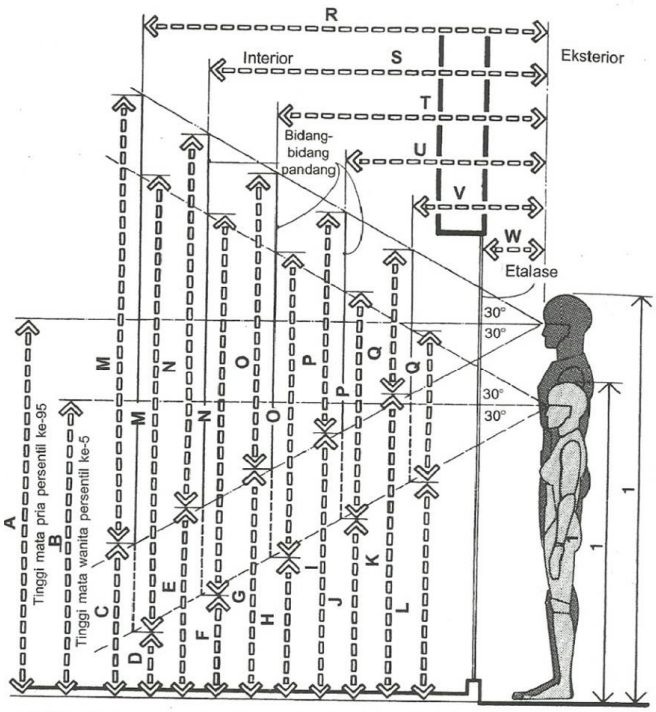
Tinggi mata anak-anak usia 6 tahun berada pada kisaran 98 – 108 cm dan tinggi mata anak-anak usia 11 tahun berada pada kisaran 125 – 147 cm. Tinggi *base* vitrin yang paling bawah hendaknya pada ketinggian 80 – 90 cm. Bila posisi benda koleksi di ketinggian 30 cm saat mengamati benda koleksi anak-anak akan menunduk. Demikian pula dengan obyek yang didisplay diatas 160 cm sulit bagi anak-anak untuk mengamati benda yang didisplay, terlebih bila didisplay pada ketinggian 200 cm. Melalui proses pengamatan pada sudut pandang yang dapat diakomodasi mata atas display yang berada pada jarak tertentu. Jarak minimal pengamat terhadap obyek yang didisplay minimal berjarak 33 –

40 cm, dan jarak optimal pada jarak 45 – 55 cm, serta jarak maksimal berada pada jarak 71 – 73 cm. Yang perlu diingat, bahwa jarak tersebut banyak variasinya yang bergantung pada besar kecilnya obyek yang didisplay.

	in	cm
A	68,6	174,2
B	56,3	143,0
C	27,0	68,7
D	14,7	37,4
E	28,0	71,2
F	28,3	72,0
G	41,5	105,4
H	28,6	72,6
I	47,8	121,5
J	36,3	92,2
K	54,8	139,1
L	42,5	107,8
M	83,1	211,1
N	69,3	175,9
O	55,4	140,8
P	41,6	105,6
Q	27,7	70,4
R	72	182,9
S	60	152,4
T	48	121,9
U	36	91,4
V	24	61,0
W	12	30,5
X	84	213,4



HUBUNGAN DISPLAY/VISUAL

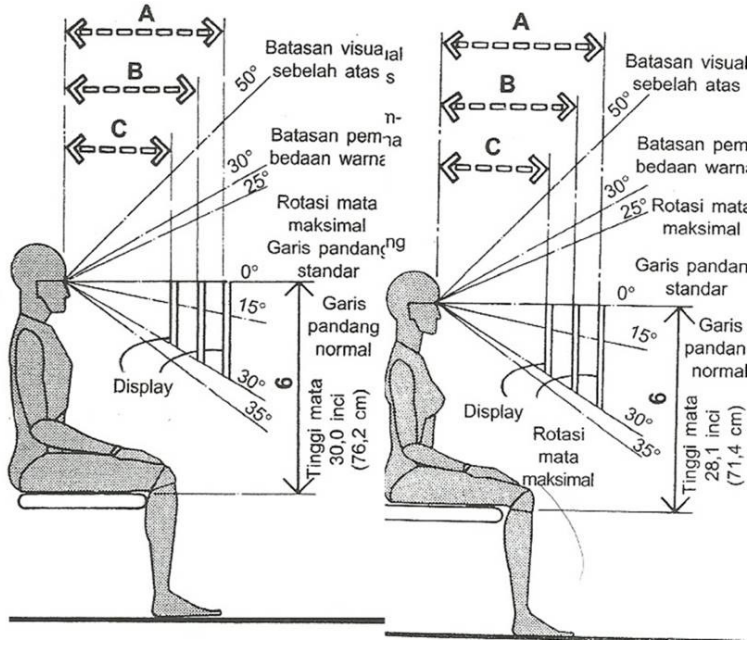


ETALASE/BIDANG-BIDANG PANDANG OPTIMAL

Gambar 4. Sudut Pandang Pria dan Wanita Posisi Berdiri (Julius Panero, 1979: 293)

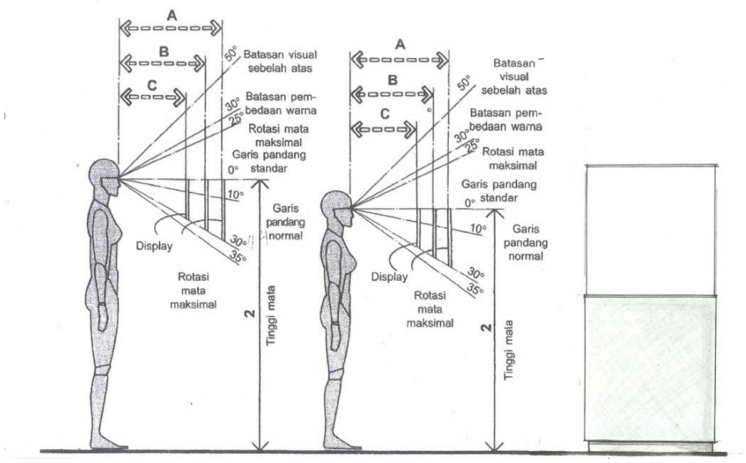
Museum dalam hal ini lebih banyak pada aktivitas mendisplay, sehingga perlu dipahami mengenai prasarana komunikasi visual dari berbagai jenis sarana yang diperuntukkan bagi pengamat potensialnya. Untuk dapat merancang instalasi display dengan tepat, perancang harus mempertimbangkan antropometrik dan elemen visual yang disertakan. Seperti tinggi mata pengamat, perlu diperhatikan tinggi mata pada posisi duduk atau pada posisi berdiri. Selain itu, perlu diperhatikan pula kerucut pandangan yang akan mengakomodasi persyaratan jangkauan pandangan. Selain itu ada permasalahan lain yaitu tinggi rendah postur tubuh pengamatnya.

Gambar 5. Jarak Pandang Standar Untuk Vitrin Tinggi (Julius Panero, 1979 : 302)



Melalui proses pengamatan pada sudut pandang yang dapat diakomodasi mata atas display yang berada pada jarak tertentu. Jarak minimal pengamat terhadap obyek yang didisplay minimal berjarak 33 – 40 cm, dan jarak optimal pada jarak 45 – 55 cm, serta jarak maksimal berada pada jarak 71 – 73 cm. Yang perlu diingat, bahwa jarak tersebut banyak variasinya yang bergantung pada besar kecilnya obyek yang didisplay.

Posisi pengamatan pengunjung pun harus memperhitungkan posisi pengamat pada kondisi duduk. Hal ini tidak hanya diberlakukan di area teater tetapi perlu diperhatikan bagi pengunjung yang menggunakan kursi roda. Juga bagi pengunjung anak-anak yang memiliki tinggi badan kurang dari 108 cm, di mana posisi mata



Gambar 6. Sudut Pandang Pria wanita Pada Posisi Duduk (Julius Panero, 1979: 294)

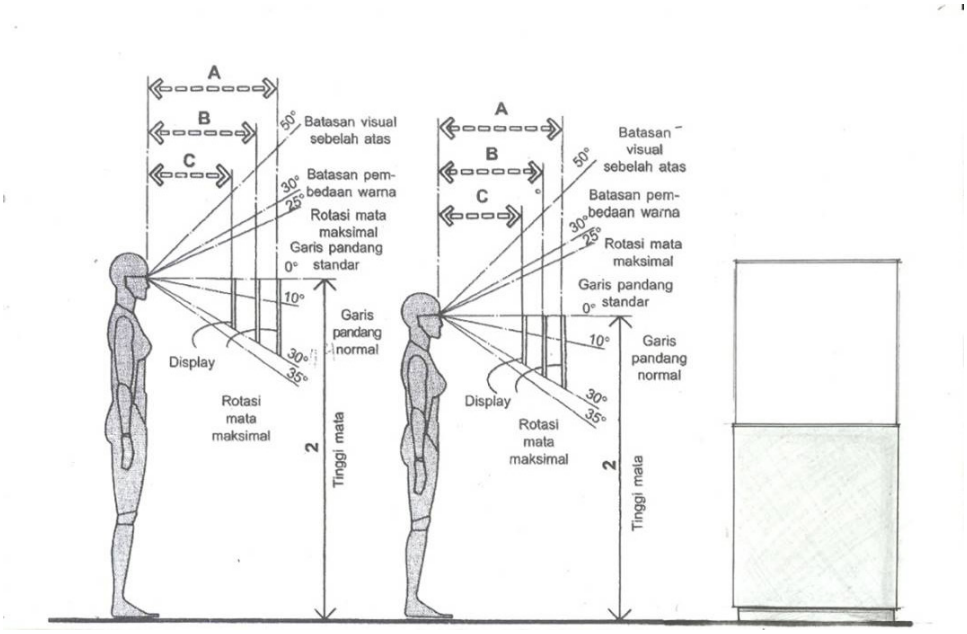
pengamat diketinggian kurang dari 98 cm.

Perbedaan tinggi mata pengamat pada posisi duduk kira-kira selisih 30 cm dari posisi duduk, sedangkan untuk mengatasi perbedaan tinggi pengamat yang rendah dapat diatasi dengan membedakan tinggi tempatnya duduk. Sudut display sedapat mungkin ditempatkan pada permukaan pengamatan tegak lurus dengan garis pandang normal.

Ketinggian sisi atas display dapat disesuaikan antara kerucut pandangan ke atas dan jarak pengamat ke obyek. Namun hal ini akan bermasalah pada ketinggian pandangan pengamat yang bertubuh pendek, sehingga hal ini harus diatasi dengan cara menambah plat form yang dinaikan. Perlindungan keselamatan pada pengamat, dengan

Gambar 7. Perbandingan Vitrin Tengah dengan Tinggi Badan Manusia (Heru, 2013)

cara memberikan sebuah pegangan untuk mencegah terjadinya kecelakaan



Gambar 8. Tinggi Badan Anak-anak Terhadap Tinggi Obyek Dalam Vitrin

Ketinggian sisi atas display dapat disesuaikan antara kerucut pandangan ke atas dan jarak pengamat ke obyek. Namun hal ini akan bermasalah pada ketinggian pandangan pengamat yang bertubuh pendek, sehingga hal ini harus diatasi dengan cara menambah plat form yang dinaikkan. Perlindungan keselamatan pada pengamat, dengan cara memberikan sebuah pegangan untuk mencegah terjadinya kecelakaan.

Tinggi badan anak-anak usia 6 tahun berada pada kisaran 108 – 128 cm dan tinggi badan anak-anak usia 11 tahun berada pada kisaran 135 – 157 cm. Sedangkan tinggi mata anak-anak adalah 10 – 12 cm lebih rendah dari tinggi badannya. Tinggi base vitrin yang memposisikan benda koleksi pada ketinggian 90 cm merupakan jarak yang telah sesuai untuk ukuran tinggi badan anak-anak pada umumnya. Kecuali bagi anak-anak usia 6 tahun dan usianya yang kurang dari 6 tahun dengan tinggi badan < 108 cm akan mengalami kesulitan untuk mengamati bagian atas benda koleksi di dalam vitrin terutama benda koleksi yang tinggi, karena anak tersebut memiliki ketinggian titik mata < 98 cm yang hampir sama tinggi dengan posisi benda koleksi diketinggian 90 cm.

Jarak minimal pengamat terhadap obyek berkisar pada jarak 33 – 40 cm, dengan jarak optimalnya berada pada jarak 45 – 55 cm dan jarak maksimal berkisar pada jarak 71 – 73 cm. Idealnya untuk tinggi sisi atas display harus memperhatikan tinggi mata pengamat, di mana tinggi mata berada 10 – 12 cm dibawah tinggi badan. Satu solusi untuk pengamat

yang bertubuh kecil dapat diatasi dengan peninggian platform. Konstruksi platform harus dapat dengan mudah dipindahkan bila digunakan oleh pengamat yang bertubuh tinggi.

Simpulan Dan Saran

Sebagai simpulan dari penelitian ini dan menjawab pertanyaan penelitian ini adalah Tata pameran tidak mengindahkan aspek antropometri, ergonomi, dan psikologis anak-anak sehingga menimbulkan rasa tidak nyaman pada anak-anak selama berada dalam ruang pameran. Dengan kata lain, desain pameran Museum Nasional tidak cocok bagi pengunjung anak-anak, karena :

a. Tata pameran yang tidak menggunakan *story line* tidak dapat menampilkan materi koleksi pameran dalam suatu alur yang benar, sehingga menyebabkan ketidakjelasan dari tujuan pamerannya.
b. Penataan elemen pengisi ruang tanpa pola tidak dapat menciptakan alur sirkulasi pengunjung yang baik dalam menikmati pameran, dan mengabaikan *behavior* penggunanya menyebabkan ketidak nyamanan pengunjung selama berada dalam ruang pameran.
c. Desain ruang pameran yang kurang mengolah bentuk, warna, nada, komposisi, dan tekstur menyebabkan visual yang monoton sehingga menjemukan. Ditambah dengan pemilihan warna dalam tone hitam membuat suasana ruang pameran menjadi suram.
d. Perletakan materi koleksi, panel grafis dan papan keterangan yang tidak memperhatikan antropometri dan ergonomi penggunanya menyebabkan ketidak nyamanan penggunanya saat melihat dan membaca keterangan dan informasi yang disampaikan.

Mencermati simpulan diatas, maka beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut :

a. Bagi pemerintah dan pembuat kebijakan, sebaiknya lebih memperhatikan pelestarian budaya bangsa untuk menjadi inspirasi dan motivasi bagi generasi penerus bangsa. Untuk itu penyediaan pra sarana dan sarana serta pemeliharaan museum dapat lebih diperhatikan dan ditingkatkan.
b. Bagi pimpinan Museum Nasional hendaknya dapat memperhatikan peningkatan ESDM dan meningkatkan kerjasama dengan steakholder untuk kemajuan pengelolaan museum.
c. Bagi staf/karyawan Museum Nasional yang terlibat dalam kegiatan persiapan dan penyajian pameran, hendaknya memperhatikan permasalahan physics, antropometrik, ergonomi, teori komunikasi, *human behavior*, dan simbolisme. Serta meningkatkan pelayanan dan keamanan agar dapat memaksimalkan usaha pelestarian budaya bangsa.

d. Bagi pengunjung Museum Nasional agar memperhatikan dan menghargai koleksi pameran dan tidak melakukan perbuatan yang dapat menimbulkan kerusakan pada koleksi museum.
e. Bagi peneliti dan pemerhati Museum Nasional hendaknya dapat memberikan sumbangan pemikiran dan berperan aktif dalam mengoptimalkan peran dan memakmurkan penyelenggaraan Museum Nasional.

Daftar Pustaka

David K Ballast, *Interior Design Reference Manual*, Profesional Publications,Inc.: Belmont, 1992

Dadang Udansyah, *Pedoman Tata Pameran Di Museum, Proyek Peningkatan Dan Pengembangan Permuseuman*, Jakarta 1978/1979

David Dean, *Museum Exhibition, Theory and Practice*, Routledge, New York, 1996

Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sain : Bandung, 2004

Djelantik, A.A.M, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia : Bandung, 2001

Donny Gahral Adian, *Pengantar Fenomologi,* Koekoesan : Depok, 2010

Eilean Hooper-Greenhill, *The Educational Role of the Museum*, Routledge : New York, 1996

Ernest Burden, *Elements Of Architectural Design*, Jhon Willey & Son.Inc : New York, 2000

Fred Lawson, *Conference, Convention and Exhibition Facilities, A Handbook of Planning, Design and Management*, The Architectural Press, London, 1981

Gary Edson, David Dean, *The Handbook for Museum*, Routledge : New York, 1996

Gatot Ghautama, Prioyulianto, *Pedoman Museum Indonesia*, Direktorat Museum Dirjen. Sejarah dan Purbakala Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, 2010

Geofrey Broadbent, Richard Bent, Charles Jenks, *Sign, Symbols, and Architecture*, John Wiley and Sons : New York, 1980

Griselda Pollock, Joyce Zemans, *Museums After Modernism, Strategies of Engagement,* Blackwell, Oxford, 2007

Jacob Fraden, *Handbook Of Modern Sensor,Physics, Designs, and Application*, Thermoscan : California, 1996

Jhon A. Walker, *Desain, Sejarah, Budaya, Sebuah Pengantar Komprehensif*, Jalasutra : Yogyakarta, 2010

Lutfi Asiarto, dkk., *Pedoman Museum Indonesia*, Direktorat Museum Dirjen Sejarah dan Purbakala Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta, 2010

Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survey*, LP3S : Jakrta, 1989

Michael A. Fopp, *Managing Museums and Galleries*, Routledge : New York, 1996

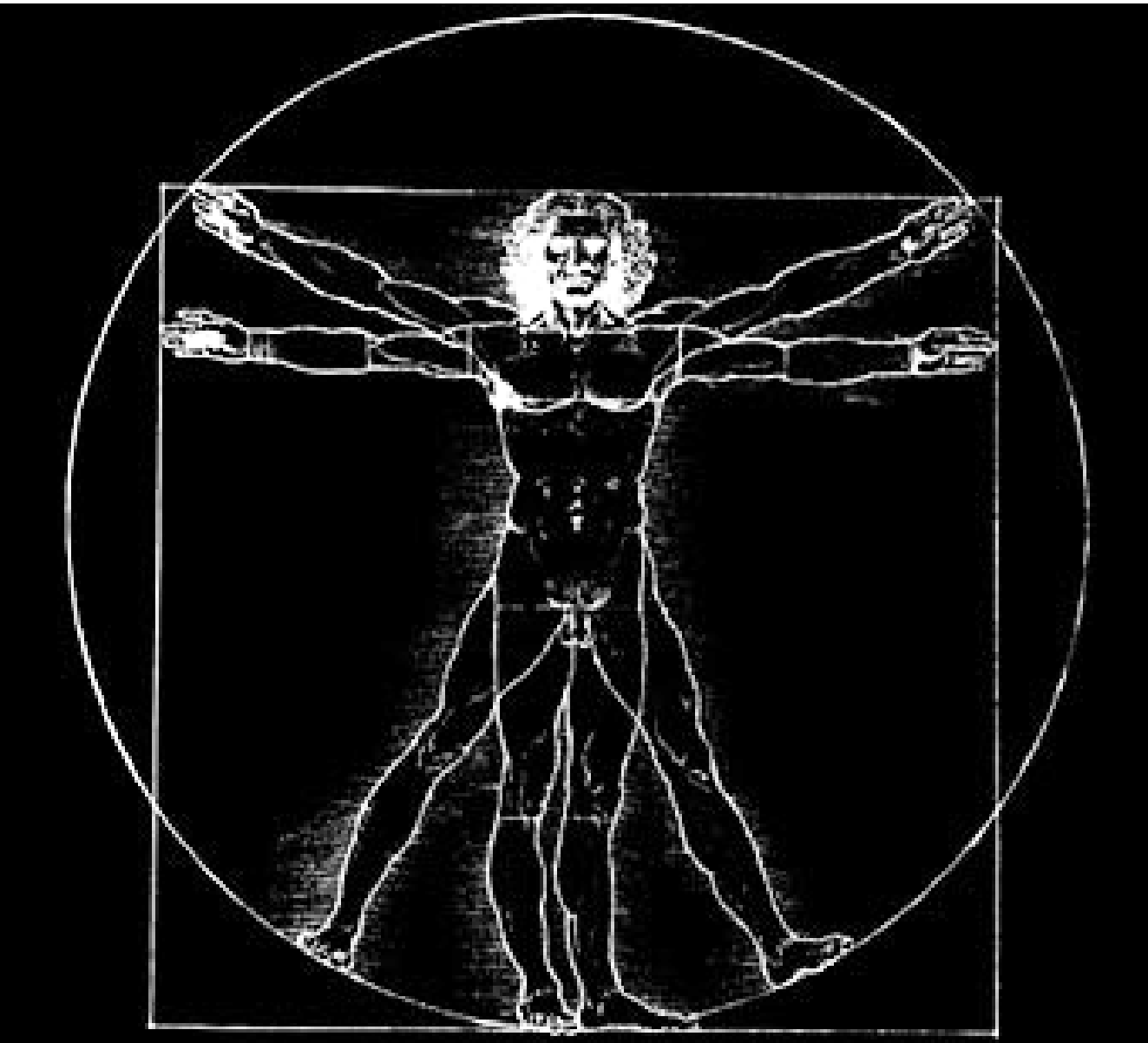
Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, Bumi Aksara : Jakarta, 2006

Panero, Julius dan Zelnik, Martin, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Erlangga: Jakarta 2003

Patrick Boyland, Museums 2000, Politics, People, Professionals, and Profit, Museums Association and Routledge : New York, 1994

Paul Arthur and Romedi Passini, *Wayfinding : People, Signs and Architecture*, Mc Graw-Hill Ryerson : New York, 1992

Sharon Macdonald, *A Companion to Museum Studies*, Blackwell, Oxford, 2006
Stephen A Kliment, Arthur Rosenblatt, *Building Type Basics For Museums*, John Wiley & Sons : New York, 2001
Sugiyono, *Memahami Penelitian Survey*, Alfabeta : Bandung, 2005
Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Alfabeta : Bandung, 2005
Wright CW, Frank Atkinson, Mary E Burkett, *Provincial Museums & Galleries*, A Report of a Committee Appointed by The Paymaster General, Department of Educational & Science : London, 1973
------, *Himpunan Peraturan Permuseuman Pemerintah DKI Jakarta*, Dinas Museum dan Pemugaran DKI Jakarta, 1999



Wayang Purwa

Oleh: Widodo
Kepala Bidang Penyajian dan Publikasi
Museum Nasional Indonesia
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Abstract

Wayang is considered noble art and cultural work of Indonesia. Wayang is one of the forms of traditional art from Indonesia and was created by Indonesian people in Java. Many experts revealed that wayang was a complete encyclopedia, where one can observe the Javanese perspective that supports it, their habits, beliefs, dreams, social ethics, and so on.

Besides having deep philosophical values, wayang also acts as a vehicle or tool of moral and manners also known as ethics. The world of wayang gives an opportunity for javanese people to conduct a philosophical as well as mystical studies. On the other side, wayang story is a kind of didactic story in which there is content of manner education implying moral issues. Moral is even the main element in messages conveyed by wayang. As an art form covering several art branches (theatre art, sculpting, music and literature), the esthetics of wayang is so beautiful and mesmerizing.

Pengantar

Wayang purwa atau wayang kulit purwa adalah wayang kulit yang pertunjukanya paling awal dan cerita pokoknya bersumber pada cerita Mahabarata dan Ramayana. Banyak jenis wayang kulit mulai dari wayang wahyu, wayang sadat, wayang gedhog, wayang kancil, wayang pancasila dan sebagainya. Wayang purwa diperkirakan mempunyai umur yang paling tua di antara wayang kulit lainnya. Pergelaran wayang tidak hanya menampilkan show boneka panggung saja, Wayang mengandung arti jauh lebih dalam. Ia mengungkapkan gambaran hidup semesta atau wewayanganing ngaurip. Wayang memberikan gambaran lakon perikehidupan manusia dengan segala masalahnya yang menyimpan nilai-nilai pandangan hidup dalam mengatasi segala tantangan dan kesulitannya. Dalam wayang selain tersimpan nilai moral dan estetika, juga nilai-nilai pandangan hidup masyarakat Jawa. Melalui wayang, orang memperoleh cakrawala baru pandangan dan sikap hidup umat manusia dalam menentukan kebijakan mengatasi

tantangan hidup.

Cerita wayang merupakan suatu jenis cerita didaktik yang memuat ajaran budi pekerti, bahkan bidang moral merupakan anasir utama dalam pesan-pesan wayang. Dua aspek (filosofi dan etika) dalam wayang ini disempurnakan dengan nilai estetika wayang sehingga seni wayang yang mencakup cabang kesenian ini (seni teater, musik, sastra, ukir, dan sebagainya), menjadi sebuah seni yang bernilai tinggi. Wayang sebagai seni teater berarti pertunjukan panggung di mana sutradara (dalang) ikut bermain yang peranannya dapat mendominasi pertunjukan seperti dalam wayang Purwa di Jawa, wayang Ramayana di Bali, dan wayang Banjar di Kalimantan. Ada puluhan jenis wayang yang terbesar di Indonesia. Dari semua jenis wayang itu, yang paling terkenal dan tersebar luas di dalam dan di luar negeri adalah, wayang purwa

Sebagai karya seni, pergelaran wayang meliputi beberapa cabang kesenian (seni teater, ukir, sastra, musik). Dari unsur pelaksana dan peralatan, wayang terdiri dari dalang (sutradara), *niyaga* (pemain gamelan) dan *pesinden* (penyanyi wanita) /*gerong* (kor penyanyi pria). Dari unsur peralatannya terdiri dari wayang kulit, *kelir, blencong* (lampu tradisional), *gedhebog* (batang pisang), *kothak, cempala (*kayu pemukul kotak), *kepyak* (dari kuningan), dan gamelan. Sedang unsur pertunjukan yang bisa dilihat adalah sabetan (gerak wayang), dan yang didengar meliputi (*janturan*), *carios* atau *kandha*, *ginem* (*pocapan*) *suluk, tembang, dhodhogan, kepyakan, gendhing, gerong, sindhenan*.

Wayang Srikandi

Betapa tinggi nilai estetika pada wayang di antaranya bisa dilihat dari seni ukir wayang (*tatah sungging*). Pembuatan setiap tokoh wayang, memiliki ciri dan watak tersendiri. Aneka wayang itu tidak menggambarkan manusia secara wajar, tetapi watak berbagai tokoh dalam dunia perwayangan. Setiap wayang melukiskan secara wajar, tetapi watak berbagai tokoh dalam dunia perwayangan. Setiap wayang melukiskan watak tertentu dan dalam keadaan batin tertentu. Setiap pola bentuk wayang memiliki *wanda*, ungkapan watak atau ekspresi batin.

Ini belum lagi nilai estetika pada seni musiknya, dalam pergelaran baku wayang kulit semalam suntuk, bunyi gamelan yang mengiringinya terbagai dalam tujuh pase. Yaitu, *klenengan, talu, patet nem, patet sanga, patet manyura, tancep kayon* (penutup), dan *golek*. Sambil menunggu kehadiran penonton

Kumpulan wayang dari berukuran kecil hingga berukuran besar

atau tamu, pertunjukan diawali dengan klenengan dengan *gending-gendhing Sriwidana, Kadrang Slamet*, dan *Pangkur,* baru kemudian masuk ke *talu*. Selain mengandung nilai filosofi, dalam dramaturgi sebuah pertunjukan, fungsi gending patalon sebagai intro dari sebuah pertunjukan wayang. Bisa dipahami jika UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukkan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Pengertian Wayang

Ketika nenek moyang bangsa Indonesia masih menganut kepercayaan animisme dan dinamisme, diyakini roh orang yang sudah meninggal masih tetap hidup dan semua benda itu bernyawa serta memiliki kekuatan. Roh-roh itu bisa bersemayam di pohon-pohon besar, batu, sungai, gunung dan lain-lain. Paduan dari animisme dan dinamisme ini menempatkan roh nenek moyang yang dulunya berkuasa, tetap mempunyai kuasa, mereka terus dipuja dan dimintai pertolongan. Untuk memuja roh nenek moyang, selain melakukan ritual tertentu mereka mewujudkannya dalam bentuk gambar dan patung roh nenek moyang yang dipuja ini disebut "*hyang*" atau "*dahyang*". Orang bisa berhubungan

dengan para hyang ini untuk minta pertolongan dan perlindungan, melalui media seorang yang disebut '*syaman*'. Ritual pemujaan nenek moyang, hyang dan *syaman* inilah yang merupakan asal mula pertunjukan wayang. *Hyang* menjadi wayang, ritual kepercayaan itu menjadi jalannya pentas dan syaman menjadi dalang. Sedangkan ceritanya adalah petualangan dan pengalaman nenek moyang, bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa Asli yang hingga sekarang masih dipakai. Pendapat lain menyebutkan, wayang berasal dari sebuah kalimat yang berbunyi "*Ma Hyang*", artinya berjalan menuju yang maha tinggi, disini bisa diartikan sebagai roh, Tuhan, ataupun Dewa. Selain itu banyak para ahli berpendapat tentang arti wayang antara lain :

1. Wayang diartikan sebagai bayangan

   Pertunjukan wayang pada umumnya dilakukan pada malam hari, dalam keadaan gelap gulita tersebut ada salah satu sarana pentas yang penting yaitu adanya "*blencong*". *Blencong* satu-satunya lampu yang berada di depan kelir yang menyinari seluruh ruangan di mana pertunjukan wayang dilangsungkan. Apabila melihat pertunjukan wayang dari belakang kelir, maka kita akan melihat bayangan hitam. Bayangan-bayangan tersebut disebabkan adanya sinar lampu blencong yang menimpa boneka-boneka wayang, atau peretunjukan itu memberi baying-bayang atau berbayangan. Oleh karena boneka-boneka yang digunakan pertunjukan berbayangan atau member bayang-bayang maka dinamakan "Wayang". Lambat laun "wayang" menjadi nama dari pertujukan bayang-bayang atau pentas bayang-bayang.

2. Wayang diartikan sebagai perlambang kehidupan manusia.

   Telah banyak orang mengetahui bahwa wayang penuh dengan perlambang dalam kehidupan manusia. Sebagai contoh, misalnya dalam pertunjukan wayang orang dapat melihat dengan dua cara, melalui depan dan belakang kelir. Bagian depan kelir yang terang benderang melambangkan "Dunia" atau "alam fana", sedangkan bagian belakang kelir yang gelap melambangkan "alam baka" atau "alam akhirat". Demikian juga tokoh-tokohnya, tokoh Pandawa misalnya merupakan manusia keturunan Dewa, yang diasuh oleh Ismaya atau Semar. Pandawa ibarat sebagai perlambang panca indera manusia yang senantiasa dijaga keselamatanya. Panca indera tersebut yakni indera hidung (Yudistira), indera telinga (Wrekodara), indera mata (Arjuna), indera mulut (Nakula) dan indera perasa untuk meraba-raba (Sadewa). Kesemuanya itu tidak bisa dipisahkan antara yang satu dengan lainnya, dan apabila dipergunakan selayaknya akan memberikan ketentraman batin. Sunan Bonang menafsirkan bahwa wayang sebelah kanan adalah Pandawa dan fihaknya dan wayang yang sebelah kiri Korawa dan sekutu-sekutunya. Contoh lain, tentang tokoh Semar dan anak-anaknya, tokoh ini sering diartikan sebagai lambang rakyat jelata dan lain-lain.

3. Wayang sebagai lambang watak manusia.

Pertunjukan Wayang Kulit

Lambang atau gambaran watak-watak manusia inilah yang menjadi dasar dari wondo atau ekspresi setiap tokoh-tokoh boneka wayang. Meskipun wondo-wondo itu meniru tipe-tipe watak manusia, pembuatan wayang tetap berusaha agar penjelmaan itu tidak menyinggung perasaan orang, oleh karena itu wayang tidak diwujudkan dalam bentuk jasmani seseorang, tetapi wujud rohaniahnya. Wayang sebagai lambang watak manusia sudah memasyarakat dan sudah dikenal sejak lama di negara kita. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan kata-kata sehari-hari, seperti misalnya bentuk sesuatu "Hambaladewa" atau mirip dengan Raja Baladewa. Artinya: gagah berani tetapi tidak bijaksana. Contoh lain, sifat kuda yang "Hanyentiaki", bertabiat atau berwatak seperti Setiaki yaitu tegas dan bijaksana dan lain-lain.

4. Wayang diartikan sebagai *Cattu Khanda*.

Ditinjau dari Budha Dharma, wayang dimaksudkan sebagai empat unsur penimbul kejadian yang laten atau belum aktual, belum berperan yaitu *Vedana Khanda*. Dimaksud disini bahwa wayang adalah kesatuan dari perasaan, penghayatan, gagasan serta kesadaran yang belum diketahui oleh siapapun. Ke empat itu baru berperan apabila ada *blencong*, sehingga terjadi *Kamma Vipaka* atau hasil perbuatan.

Asal Usul Wayang

Ditinjau dari sejarah asal usul wayang dianggap telah hadir semenjak 1500 SM, Wayang lahir dari para cendikia nenek moyang suku Jawa di masa silam. Pada masa itu, wayang diperkirakan hanya terbuat dari rerumputan yang diikat sehingga bentuknya masih sangat sederhana. Wayang dimainkan dalam ritual pemujaan roh nenek moyang dan dalam upacara-upacara adat Jawa. Pada periode selanjutnya, penggunaan bahan-bahan lain seperti kulit binatang buruan atau kulit kayu mulai dikenal dalam pembuatan wayang. Adapun wayang kulit tertua yang pernah ditemukan diperkirakan berasal dari abad ke 2 Masehi. Perkembangan wayang terus terjadi, hingga cerita-cerita yang dimainkan pun kian berkembang. Masuknya agama Hindu di Indonesia pun telah menambah khasanah kisah-kisah yang dimainkan dalam pertunjukan wayang. Kisah Mahabrata dan Ramayana merupakan dua kisah yang menjadi favorit pada zaman Hindu Budha di masa itu. Kedua epik ini dinilai lebih menarik dan memiliki kesinambungan cerita yang unik sehingga pada abad X hingga XV Masehi, kedua kisah inilah justru yang menjadi cerita utama dalam setiap pertunjukan wayang.

Wayang Betara Guru

Kesukaan masyarakat Jawa pada seni pertunjukan wayang pada masa tersebut juga berpengaruh terhadap proses penyebaran agama Islam di tanah Jawa. Sunan Kalijaga misalnya, ketika beliau berdakwah, beliau akan menggelar pertunjukan wayang dan memainkannya untuk mengundang banyak orang datang. Dalam pertunjukan itu, beliau menyisipkan pesan moril dan dakwah islam secara perlahan agar masyarakat yang mayoritas masih memeluk Hindu dan Budha itu tertarik untuk mengetahui Islam lebih dalam. Dari perkembangannya, pertunjukan wayang juga mulai diiringi dengan segala perlengkapan alat musik tradisional gamelan dan para sinden. Kedua pelengkap ini dihadirkan Sunan Kalijaga untuk menambah semarak pertunjukan wayang sehingga lebih menarik untuk

ditonton.

Wayang purwa memiliki ciri khas yang merupakan jatidirinya, sangat mudah dibedakan dengan seni budaya sejenis yang berkembang di India, Cina, dan negara-negara di kawasan Asia Tenggara. Tidak saja berbeda bentuk serta cara pementasannya, cerita Ramayana dan Mahabarata yang digunakan juga bisa berbeda. Cerita terkenal ini sudah digubah sesuai nilai dan kondisi yang hidup dan berkembang di Indonesia. Keaslian wayang bisa ditelusuri dari penggunaan bahasa seperti *wayang, kelir, blencong, kepyak, dalang, kotak,* dan lain-lain, kesemuanya itu bahasa Jawa asli. Berbeda misalnya dengan cempala yaitu alat pengetuk kotak, yang berasal dari bahasa Sansekerta. Bahasa dalam wayang ini terus berkembang secara pelan namun pasti dari bahasa Jawa Kuna atau bahasa Kawi, bahasa Jawa Baru dan bukan tidak mungkin kelak wayang ini akan menggunakan bahasa Indonesia. Wayang selalu menggunakan bahasa campuran yang biasa disebut '*basa rinengga*' maksudnya bahasa yang telah disusun indah sesuai kegunaannya. Dalam seni pedalangan, kedudukan sastra amat penting dan harus dikuasai dengan baik oleh para dalang.

Wayang kulit purwa terdiri dari beberapa gaya atau *gagrak* seperti gagrak Kasunanan, Mangkunegaran, Ngayogjakarta, Banyumasan, Jawatimuran, Kedu, Cirebon, dan sebagainya. Wayang kulit purwa terbuat dari bahan kulit kerbau yang ditatah dan diberi warna sesuai dengan kaidah pulasan wayang pedalangan, diberi tangkai dari bahan tanduk kerbau bule yang diolah sedemikian rupa dengan nama cempurit yang terdiri dari tuding dan gapit. Ditinjau dari bentuk bangunnya wayang kulit purwa dapat digolongkan menjadi beberapa golongan antara lain:

- Wayang Kidang kencana; boneka wayang berukuran sedang tidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil, sesuai dengan kebutuhan untuk mendalang (wayang pedalangan).
- Wayang Ageng; yaitu boneka wayang yang berukuran besar, terutama anggota badannya di bagian lambung dan kaki melebihi wayang biasa, wayang ini disebut wayangjujudan.
- Wayang Kaper; yaitu wayang yang berukuran lebih kecil dari pada wayang biasa.Wayang Kateb; yaitu wayang yang ukuran kakinya terlalku panjang tidak seimbang dengan badannya.

Wayang juga sudah dikembangkan untuk memperkaya khasanah dunia perwayangan, misalnya seperti wayang golek, wayang orang, Wayang Kayu, Wayang Rumput, dan Wayang Motekar. Wayang Indonesia terdiri dari banyak jenis dan variasinya, di Indonesia sendiri dapat ditemukan lebih dari 100 jenis variasi dari wayang, yang tersebar ke berbagai pulau Jawa, Bali, Lombok, Kalimantan, Sumatra, dan lainnya. Wayang-wayang tersebut memiliki keunikan dan kekhasan sesuai dengan kultur budaya masyarakat setempat, di antaranya masih ada yang bisa dijumpai, disimpan di museum atau bahkan hampir punah.

Fungsi Wayang

Wayang dari masa ke masa telah ikut pula dalam pasang surut gelombang jamannya. Wayang telah banyak mengalami perubahan dan pengembangan, baik dalam bentuk wayang, bentuk pakeliran, susunan lakonnya, nilai-nilai isinya, fungsi, perbendaran jenis wayang maupun dalam penggarapan ilmiahnya, namun wayang pandai menyesuaikan dengan jamannya. Pada saat ini wayang telah berubah dari upacara keagamaan sampai menjadi seni klasik tradisional, yang mempunyai unsur-unsur seni, kejiwaan (da'wah dan upacara keagamaan/magis religius), pendidikan dan media massa, ilmu pengetahuan dan sastra budaya serta hiburan.

Dalam pertunjukan wayang kita akan mengenal istilah "Sapta Muka," di mana unsur-unsur pendukungnya disebutkan meliputi : seni drama, seni lukis/rupa, seni bentuk/paha/kriya, seni sastra, seni suara, seni kerawitan dan seni gaya atau gerak. Bila kita amati boneka-boneka wayang yang terbuat dari kulit kerbau yang terukir secara istimewa dan masing-masing berbentuk khusus. Setiap bentuk menunjukan karakter yang berbeda-beda dengan bentuk badan, corak, warna, cara penggunaan pakaian dan perhiasan, boneka wayang seolah-olah seperti hidup, kesemuanya itu menunjukan bahwa wayang mempunyai unsur seni yang tinggi.

Wayang Komala Ratih

Hingga saat ini, wayang tetap mempertahankan fungsi intinya sebagai kegiatan gaib yang dihubungkan dengan kepercayaan dan pendidikan. Pengakuan dan penghayatan bahwa wayang bersifat magis relegius adalah fakta, kerena sampai saat ini masih banyak masyarakat pertunjukan wayang dengan tujuan mencari ketentraman batin. Sejak dulu hingga kini wayang merupakan media yang praktis untuk melaksanakan da'wah, karena banyak cerita-cerita wayang yang mengandung ajaran budi pekerti dan agama.

Di samping adanya sarana dan prasarana yang lain peranan dalang adalah sangat penting, karena dari merekalah yang menentukan hidup matinya wayang. Dalang

berasal dari kata "wedha" dan "wulang", wedha adalah kitab suci agama Hindu yang membuat ajara agama, peraturan hidup dan kehidupan dalam masyarakat, terutama untuk mencapai kesempurnaan hidup. Wulang berarti ajaran atau petuah, mulang sema dengan mengajar. Dalang adalah orang yang mempunyai kejujuran dan berkewajiban memberi pelajaran atau wejangan. Dengan berkumpulnya banyak orang inilah kesempatan paling baik dalang untuk mengkomunikasikan apa yang dikehendakinya. Dalang adalah seorang sutradara, penulis lakon, seorang narator, seorang pemain karakter, penyusun iringan, seorang "penyanyi", penata pentas, penari dan lain sebagainya. Kesimpulannya dalang adalah seseorang yang mempunyai kemampuan multi kompleks, seorang pemimpin dalam pertunjukan dan kelompoknya. Pada kesempatan ini dalang bisa membicarakan keadaan desanya, negaranya, kritik sosial, soal ekonomi, soal politik dan sebagainya, bahkan sering diselipkan tentang anjuran-ajuran pemerintah.

Wayang Rusto Jumeno

Wayang sebagai media hiburan, karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai macam keperluan sebagai hiburan. Dalam pertunjukan wayang banyak disuguhkan humor-humor, terutama waktu "Goro-goro" yang penuh diliputi lawakan-lawakan. Setiap penampilan tokoh-tokohnya, "Goro-goro" ini ditandai dengan munculnya punokawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Dalam pementasan wayang lelucon memang sering disengaja ditampilkan, dengan maksud untuk menghilangkan ketegangan, rasa ngantuk atau untuk menyemarakkan suasana agar tidak monoton. Beberapa tahun terakhir ini, dalam selingan lawakan dalang sengaja melakukan dialok dengan pelawak-pelawak terkenal seperti Kirun, Tukul Arwana dan lain-lain.

Penambahan tokoh wayang dalam pergelaran wayang kulit purwa juga semakin marak, misalnya dengan ditambahkannya berbagai boneka wayang dari tokoh polisi, helikopter, ambulans, barisan tentara, pemain drum band, sampai tokoh Mbah Marijan. Ki Entus Susumono dari Tegal bahkan telah banyak membuat kreasi wayang kulit ini, mulai dari wayang planet, wayang tokoh kartun seperti Superman, Batman, Ksatria Baja Hitam, robot, dinosaurus, dan wayang Rai- Wong (bermuka orang) - tokoh George

Walker Bush, Saddam Hussein, sampai pada tokoh-tokoh pejabat pemerintah seperti Presiden Republik Indonesia Bapak Joko Widodo serta wakilnya Bapak Jusuf Kala. Ki Entus juga menggabungkan wayang *gagrak* Cirebonan dengan Wayang Gagrak Surakarta (bentuk bagian atas wayang Cirebon dan bawah Surakarta).

Semakin meningkat kecerdasan dan martabat penggemar, maka wayang akan dijadikan obyek studi, obyek kajian bahkan sampai desertasi. Ini terbukti semakin banyak orang mempelajari wayang, tidak hanya bangsa kita tetapi juga bangsa-bangsa lain. Menurut Sri Mulyono berkisar mulai tahun 1745-1945 para sarjana Belanda melakukan penelitian tentang wayang, adat istiadat, sastra dan kebudayaan Indonesia yang lain. Sarjana-sarjana tersebut antara lain Poesen, Dr. Rassers, Dr. Brandes, Prof. Dr. GAJ Hazeu, Prof. Dr. Gonda, Dr. Yaynbol, dan lain-lain. Semua ini membuktikan bahwa wayang tidak kalah pentingnya dengan ilmu-ilmu yang lain. Sampai saat inipun banyak orang barat yang mempelajari wayang, contohnya seperti Marc Hoffman dan Matthew Issaac Cohen dari Amerika Serikat. Matthew yang kini menetap di London, Inggris sejak tahun 2000, sebenarnya tidak dapat membayangkan bisa menjadi dalang sungguhan. Pada awalnya, ia hanya ingin sekadar tahu kesenian wayang dan dalang, agar bisa menjadi dasar untuk teater yang diciptakannya, sebagai penulis dan komponis, serta sutradara. Kecintaannya terhadap wayang semakin bertambah. Selain belajar, selama kuliah dia juga mulai belajar mendalang. Matthew mengatakan, bahwa dunia pewayangan di Indonesia ada kaitan erat dengan kemajuan seni teater boneka di dunia karena merupakan sebuah simbol antara kesenian tradisional, dan kesenian modern. Matthew sering keluar dari pakem mendalang yang sering dilakukan dalang-dalang di Indonesia. Ia memadukan gamelan dengan seni musik kontemporer dan juga paduan dengan alat musik serta tarian.

Wayang Dewa Ruci

Kekuatan utama budaya wayang, yang merupakan jati diri

adalah kandungan nilai falsafahnya. Wayang tumbuh dan berkembang sejak lama itu ternyata berhasil menyerap berbagai nilai-nilai keutamaan hidup dan terus dapat dilestarikan dalam berbagai pertunjukan wayang. Bertolak dari pemujaan nenek moyang, wayang yang sudah sangat religius, mendapat masukan agama Hindu, sehingga wayang semakin kuat sebagai media ritual dan pembawa pesan etika. Memasuki pengaruh agama Islam, kokoh sudah landasan wayang sebagai tontonan yang mengandung tuntutan yaitu acuan moral budi luhur menuju terwujudnya '*akhlaqulkarimah*'.

Proses akulturasi kandungan isi wayang itu meneguhkan posisi wayang sebagai salah satu sumber etika dan falsafah yang secara tekun dan berlanjut disampaikan kepada masyarakat. Oleh karena itu ada pendapat bahwa wayang itu tak ubahnya sebagai buku falsafah, yaitu falsafah Nusantara yang bisa dipakai sumber etika dalam kehidupan pribadi dan bermasyarakat. Wayang bukan lagi sekedar tontonan bayang-bayang atau '*shadow play,*' melainkan sebagai '*wewayangane ngaurip*' yaitu bayangan hidup manusia. Pertunjukan wayang dapat dinalar dan dirasakan bagaimana kehidupan manusia itu dari lahir hingga mati. Perjalanan hidup manusia untuk berjuang menegakkan yang benar dengan mengalahkan yang salah. Dari pertunjukan wayang dapat diperoleh pesan untuk hidup penuh amal saleh guna mendapatkan keridhoan Illahi. Wayang juga dapat secara nyata menggambarkan konsepsi hidup 'sangkan paraning dumadi', manusia berasal dari Tuhan dan akan kembali keharibaan-Nya. Banyak ditemui seni budaya semacam wayang yang dikenal dengan '*puppet show*', namun yang seindah dan sedalam maknanya sulit menandingi Wayang Kulit Purwa.

Kesimpulan

Wayang bukan hanya sekedar tontonan tetapi juga tuntunan dalam kehidupan untuk mencapai kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat dalam tingkat kesempurnaan abadi, sehingga tokoh-tokoh di pewayangan diidentikkan dengan sifat-sifat manusia dan alam di dalam kehidupan sehari-harinya. Pada zaman penyebaran Islam di Jawa, wayang digunakan sebagai alat perjuangan penyebaran agama dan budaya Islam. Walisanga, terutama Sunan Kalijaga dipercaya menggunakan wayang kulit sebagai media dakwah dengan melakukan gubahan cerita pakem wayang kulit. Cerita wayang yang mulanya mereferensi pada keyakinan Hindu dan berasal dari daratan India lalu disesuaikan dengan ajaran Islam di Jawa.

Dengan menikmati wayang, orang akan memperoleh nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya, di samping nilai-nilai etika atau budi pekerti dan nilai estetika yang tinggi. Dalam ikut membangun peradaban modern seperti sekarang ini, kiranya nilai-nilai yang terkandung dalam wayang masih relevan untuk dikembangkan. Sampai saat ini wayang kulit purwa masih banyak dipelajari banyak orang, tidak hanya oleh bangsa Indonesia tetapi juga oleh bangsa lain. Gempuran teknologi, *gadget*, permainan *video*

game, media sosial berpengaruh besar terhadap pudarnya kesenian – kesenian lokal yang berkembang di masyarakat. Ada beberapa penyebab pudarnya kesenian – kesenian lokal, yaitu adanya pergeseran generasi di kalangan pelaku maupun penikmat seni lokal dan masyarakat yang semakin praktis, efektis, dan efisien, menyebabkan kesenian – kesenian hilang momentum untuk ditampilkan. Ini merupakan tantangan kita semua untuk tetap melestarikan Wayang Kulit Purwa dari ancaman kepunahan.

Daftar Pustaka

Hardjowirogo. 1965. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.

Kharyam, Umar. 1981. *Seni Tradisi Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.

Marwata, Ki. 1979. *Balungan Ringgit Purwa*. Toko Buku "KS" Sala.

Mulyono, Sri. 1982. *Wayang (Asal-usul, Filasat dan Masa depanya)*. Jakarta: PT. Gunung Agung.

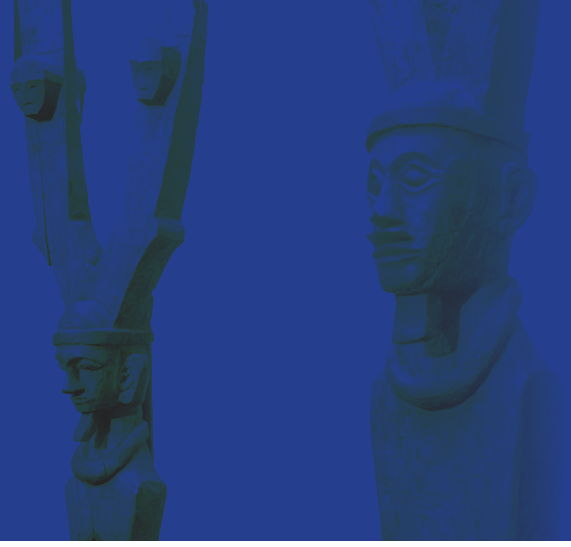
Radarcirebon.com. bepada: Breaking new., Kota Cirebon. 14 Agustus 2012.

Sedyawati, Edy. 1981. *Perkembangan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.

supraba15.blogspot.co.id/2013/04/sejarah-asal-usul-wayang

Widodo. 1985. *Studi Tentang Bentuk Tokoh-tokoh Pendawa Pada Wayang Kulit Gaya Kedu*, Skripsi. Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.

Yunani Prawiranegara, RM. *Pemahaman Nilai Filosofi, Etika dan Estetika Dalam Wayang*. Artikel. Pusat Data Wayang Indonesia. Rabu, 26 Januari 2011



Religi Masyarakat Nias

Oleh : Ketut Wiradnyana
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Nias is one of the ethnic groups that has cultural heritage with Megalithic characteristics. This heritage closely relates to religion, however the past time religion had changed into newer religion. Understanding old religion in traditional Nias people needs material and non material aspects, considering both aspects are the main data in its reconstruction. The understanding of old religion can be approached by describing both aspects through inductive reasoning flow. Through this method, we expect to get to know the cosmology and various religion concepts, which were the background of life of Nias people in the past.

Keywords: cosmology, macro cosmos, micro cosmos, symbol, harmony

Latar Belakang

Himpunan data masa Paleolitik yang terbentang hingga kini menunjukkan bahwa, di Pulau Nias pada kisaran sebelum 12.000 BP (*Before Present*) pernah ada kelompok manusia dengan budaya kapak perimbas di DAS Muzoi. Pada periode Awal Holosen (Mesolitik) dengan kisaran waktu 12170 ± 400 BP hingga 850 ± 90 BP juga pernah ada aktivitas yang cukup intensif di Gua Togi Ndrawa. Berbagai ekofak yang teridentifikasi sebagai moluska air payau dan tulang hewan ditemukan di situs ini. Kapak genggam dan alat serpih serta berbagai peralatan berbahan tulang dan cangkang kerang juga ditemukan (Wiradnyana 2010, 25). Kelompok manusia pendukung budaya Hoabinh ini cukup adaptif dalam menjalani kehidupannya. Bahan pangan yang ada di sekitarnya menjadi bahan makanan utama dan peralatan dibuat dengan bahan baku yang juga ada di sekitarnya. Namun data yang terhimpun tersebut belum dapat menggambarkan aspek religi yang berlangsung pada masa itu, dan data religi masa prasejarah itu baru diketahui pada masa selanjutnya.

Keberadaan budaya Neolitik awal di Pulau Nias tidak ditemukan hingga kini, namun budaya yang berciri Megalitik dan juga Dong Son cukup banyak keberadaannya di wilayah ini. Kebudayaan Megalitik yang ada di Pulau Nias merupakan bentuk kebudayaan yang menjadi dasar kebudayaan masyarakat Nias hingga kini. Sebagian dari kebudayaan itu sudah bersifat *died monument*. Beberapa bagian dari kebudayaan Megalitik tersebut sangat kental dengan unsur religi yaitu budaya animisme yang diantaranya melakukan pemujaan terhadap roh, terutama roh leluhur. Sedangkan untuk budaya Dong Son banyak dicirikan dari keberadaan berbagai bentuk benda budaya berbahan perunggu serta pola hias dengan ciri budaya tersebut (Wiradnyana 2010, 33-35). Hasil budaya lainnya yaitu dalam bentuk folklor, yang diantaranya memuat tentang pembentukan alam semesta, pembentukan Pulau Nias, pembuatan patung, sumber penyakit, dan juga asal usul leluhur masyarakat Nias. Keseluruhan budaya materi maupun non materi tersebut memiliki korelasi yang kuat dengan religi.

Korelasi antara religi dengan budayanya merupakan cerminan dari hubungan antara manusia dengan lingkungan alamnya, hubungan antara manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan penciptanya. Koentjaraningrat (1987; 2009) mengidentifikasi religi atas lima komponen yang saling terkait. Kelima komponen dimaksud adalah:

1. Emosi keagamaan
2. Sistem keyakinan,
3. Sistem ritus dan upacara,
4. Peralatan ritus, dan
5. Umat agama.

Emosi keagamaan terkait dengan aktivitas manusia yang didasarkan atas suatu getaran jiwa, yang mendorong manusia melakukan tindakan bersifat religi. Sistem keyakinan yaitu kepercayaan adanya roh yang baik dan jahat, roh leluhur, roh lainnya, hantu dan lainnya. Selain itu juga menyangkut konsepsi alam lain selain alam yang kita tinggali. Sistem ritus dan upacara berupa waktu upacara, alat dan pemimpin upacara. Peralatan ritus berkaitan dengan berbagai bekal kubur yang disertakan dalam ritus penguburan termasuk juga didalamnya bagian dari sistem ritus. Adapun umat beragama adalah berkaitan dengan adanya pendukung bagi religi yang dianut (Koentjaraningrat 1987, 80; 2009, 294-297).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka permasalahan yang muncul diantaranya adalah bagaimanakah bentuk religi masa lalu dan hubungannya dengan lingkungan, manusia dan budaya pada masyarakat Nias? Berkenaan dengan itu maka uraian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bentuk religi dan hubungan antara religi lama masyarakat Nias dengan sitem perkampungan, manusia dan budaya materi ataupun non materi. Adapun ruang lingkup dari bahasannya meliputi religi lama, perkampungan, rumah adat, benda megalitik dan folklor.

Levi Strauss (1962) menyatakan, bahwa metode pikiran manusia yang paling umum adalah analogi ketimbang logis. Hal itu tidak hanya bagi mentalitas primitif tetapi juga bagi semua tipe pemikiran non alamiah atau matematis (Kuper 1996, 208). Dengan pemikiran itu, Levi Strauss membagi alam semesta kedalam dua golongan berdasarkan ciri-ciri yang saling kontras, bertentangan atau merupakan kebalikannya, yaitu cara yang disebut *binary opposition* atau oposisi pasangan. Dua golongan ini bisa bersifat mutlak berupa gejala alam seperti bumi/langit, suatu keadaan seperti hidup/mati, mahluk seperti pria/wanita dan lainnya (Koentjaraningrat 1987, 229; Syam 2007, 82). Begitu juga dengan religi masyarakat tradisional, memuat aspek materi dan aspek non-materi. Aspek materi pada religi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan aspek non materi. Hal tersebut terjadi mengingat aspek materi kerap merupakan simbol-simbol dalam religi, dan aspek non materi seperti folklor misalnya (Andrew Lang (1844-1912) dalam Koentjaraningrat 1987,59-60), juga memberikan informasi berkaitan dengan simbol-simbol dimaksud. Untuk memahami religi masyarakat tradisional dimaksud maka simbol menjadi salah satu fokus utama dalam upaya memahaminya. Oleh karena itu aspek-aspek materi yang merupakan simbol-simbol yang berkaitan dengan religi itu juga menjadi kajian dalam pemahaman religi lama masyarakat Nias. Jadi religi memuat aspek spiritual dan material (Preusz 1914 dalam Kontjaraningrat 1987,69). Hal senada juga diungkapkan oleh J.van Baal (1971) bahwa religi adalah suatu sistem simbol yang dengan sarana tersebut manusia berkomunikasi dengan jagad rayanya. Simbol-simbol itu adalah sesuatu yang serupa dengan model-model yang menjembatani berbagai kebutuhan yang saling bertentangan, untuk pernyataan diri dan penguasaan diri.

Untuk memahami religi Nias lama tersebut maka dilakukan deskripsi atas simbol-simbol yang ada pada folklor lisan, perkampungan, rumah adat, dan unsur budaya lainnya, dengan metode kualitatif beralur pemikiran induktif .

Data Arkeologis

Tata letak pemukiman masyarakat Nias Selatan adalah linear atau garis lurus yang bertemu silang tegak lurus. Pola tersebut membentuk ruang luar memanjang yang diapit deretan rumah-rumah adat dalam susunan yang berderet rapat. Permukaannya selalu didirikan pada suatu lahan dengan profil permukaan datar di suatu puncak bukit. Pola tata letak tersebut membentuk lansekap seperti halnya pola pemukiman di wilayah perairan sungai dengan alur lalu lintas perahu di bagian tengahnya. Selain itu sistem bangunan dan perumahannya yang berderet menampilkan langgam arsitektur yang menggambarkan suatu bentuk dari perahu. Bentuk atap rumah adat Nias Selatan memiliki kemiripan dengan bentuk layar kapal-kapal kuno dengan hiasan kepala naga (lasara) di bagian depannya (Joedodibroto 2008,197). Sedangkan di Nias Utara bentuk rumah adatnya membulat dengan arsitektur rumah panggung, dalam satu perkampungan

diletakkan terpisah pisah.

Rumah adat Nias adalah rumah pangung dengan tiga pembagian yaitu bagian bawah, tengah dan atas, yang juga sebagai simbol dari lapisan langit (Harmmerle 2001,49). Rumah adat paling besar yang ditemukan di Nias Selatan, pada umumnya terletak di tengah-tengah perkampungan. Pada bagian atapnya dibuat bertumpang 9 (sembilan) (Wiradnyana 2010, 147). Pembagian tumpang tersebut tampak dari samping luar atap bangunan atau pada rangkaian kayu yang menjadi kerangka atap pada bagian dalam bangunan. Rumah adat dimaksud adalah rumah adat raja yang memerintah masyarakat di suatu kampung. Rumah adat raja ini tidak hanya besar akan tetapi juga paling tinggi. Berbagai ornamen yang ada padanya menunjukkan bahwa si pemilik adalah orang yang berkuasa. Adapun ornamen dimaksud diantaranya adalah pahatan kepala lasara, yaitu binatang mitos yang merupakan binatang melata dengan kepala menyerupai kepala naga dan dilengkapi dengan taring dan tanduk yang panjang. Ornamen lainnya berupa hiasan badan seperti gelang, kalung, anting dan sebagainya. Ornamen–ornamen hanya boleh dipahatkan atau menjadi hiasan bagi kaum bangsawan saja. Pada sisi kiri kanan bangunan terdapat papan pengapit dengan berbagai hiasan baik sulur-suluran ataupun meander yang dibuat mencuat ke depan seperti leher angsa tanpa kepala yang biasa di sebut *sicholi*, merupakan ekspresi dari keindahan penataan dan sekaligus bermakna simbolis yang berkaitan dengan struktur sosial.

Bangunan megalitik yang lain yang menonjol di Nias Utara adalah patung-patung megalitik dengan penggambaran antropormofik di Nias bagian tengah lebih banyak bangunan megalitik berupa *osa-osa* (penggambaran hewan lasara/hewan mitos) dan meja batu berbentuk bundar (Wiradnyana 2010, 46,82). Di Nias Selatan bangunannya adalah meja berbentuk persegi dengan struktur menhir polos, sebagian ada yang antropormofik. Fungsi–fungsi megalitik tersebut juga berbeda, di Nias Utara ada patung menhir digunakan sebagai media pemujaan leluhur, di Nias Tengah *osa-osa* dan meja batu untuk tempat duduk dalam upacara, begitu juga di Nias Selatan, meja batu digunakan tempat duduk dalam berbagai acara adat.

Patung menhir dan juga menhir di seluruh Nias digunakan dalam kaitannya dengan upacara menaikkan status sosial (upacara *owasa* untuk di Nias Selatan dan upacara *Faulu* di Nias Utara), namun dalam pelaksanaannya di masing masing tempat memiliki struktur budaya materi dan konsep yang berbeda. Besaran upacara berkaitan dengan bentuk dan ukuran bangunan megalitik yang boleh dibangun, begitu juga dengan banyaknya upacara owasa yang dilakukan berkaitan dengan status sosial yang didapatkan. Status tersebut pada akhirnya berkaitan dengan status lapisan langit yang dapat dicapai. Di Nias Selatan dan Tengah percaya bahwa struktur langit itu ada 9 (sembilan) tingkatan dan di Nias Utara ada yang 7 (tujuh) tingkatan dan ada yang 3 (tiga) tingkatan (Wiradnyana & Guillaud 2007,67; Wiradnyana 2010,146).

Patung *adu zatua* merupakan patung perwujudan leluhur keluarga batih. Patung

ini menggambarkan seorang laki-laki/wanita dengan ciri-ciri yang variatif, di antaranya posisi berdiri ataupun jongkok, penggambaran kelamin (laki-laki) ataupun buah dada, bermahkota sederhana, dengan hiasan daun. Muka digambarkan lonjong, mata kecil, hidung mancung, berkumis, mulut tertutup, telinga besar dengan anting di kanan jika patung tersebut laki-laki, memakai gelang di kedua tangan dan kedua tangan tersebut memegang tongkat, kaki dibuat agak besar. Patung ini ada yang dibuat dalam satu lapik, ada beberapa buah patung dalam satu lapik, dan ada juga yang dirangkai dari beberapa patung sehingga tampak patung tersebut berbaris membentuk sebuah pagar. Secara umum ciri dari patung *adu zatua* adalah ekspresif, dan diletakkan di dalam rumah adat pada suatu di dinding atau di dekat tiang utama rumah adat.

Folklor yang berkaitan dengan religi di antaranya terdapat pada folklor lisan, yaitu folklor yang bentuknya lisan seperti bahasa rakyat, syair, gurindam, cerita prosa, mite, legenda, dongeng, dan sebagainya (Danandjaja,2002:21). Adapun folklor (*hoho*) yang berkaitan dengan religi di antaranya:

a. *Hoho* Terjadinya Bumi dan Langit

Dalam folklor ini disebutkan bahwa langit itu ada 9 (sembilan) lapisan. Lapisan ke-1 adalah bumi di mana kita hidup dan lapisan selanjutnya (ke-2, ke-3 dan seterusnya sampai ke-9) merupakan lapisan di atasnya. Pembentukan lapisan-lapisan itu dimulai dari pembentukan lapisan ke-9 dan lapisan ke-8 berasal dari lapisan ke-9, lapisan ke-7 berasal dari lapisan ke-8 begitu seterusnya sampai lapisan ke-1 (bumi) yang berasal dari lapisan ke-2 (Mendrofa 1981, 27-35; Telaumbanua 2006, 95-96).

b. *Hoho* Turunnya Leluhur

...
Tidak lama kemudian dari langit lahirlah Zagoro Zebua
Dialah Hia yang diturunkan sebagai nenek moyang pertama
Yang diturunkan oleh Sirao
Ia diturunkan dengan tali emas di Boronadu, Sifalago Gomo
Disertai dengan bebagai bibit tanaman, peralatan pertanian , berbagai ukuran
Kemudian kumpullah sembilan nenek untuk membuat aturan adat
... (Mendrofa 1981, 35-44; Sonjaya 2007,36-38)

c. *Hoho Fabolosi* (folklor kematian)

Hai bapakku engkau telah meninggalkan kami
Kita tidak bertemu lagi
Engkau akan berpulang ke leluhurmu
Engkau telah meninggalkan kami dengan kesedihan
Inroh dia hai bumi

... (wawancara dengan Hikayat Manao, 2008 dalam Wiradnyana 2008,25)

Religi Masyarakat Nias Dalam Data Arkeologis

Megalitik merupakan konsep budaya yang berkembang pada masa Neolitik yang dibawa oleh penutur bahasa Austronesia melalui dua gelombang yaitu tradisi megalitik tua yang menghasilkan dolmen, menhir, tahta batu dan lainya pada kisaran 2500-1500 SM dan gelombang kedua yaitu tradisi megalitik muda yang antara lain menghasilkan sarkofagus, kubur batu, arca nenek moyang, dan lainnya, diduga berkembang pada masa perundagian (awal masehi) (Soejono 1984, 205-208 dalam Sutaba 2001, 5). Selain itu aspek lain yang dikaitkan dengan kebudayaan megalitik yaitu pertanian, pemujaan terhadap leluhur, penguburan primer-sekunder (Soejono, 1989, 221-131; Soejono 2008, 5), berbagai bentuk folklor termasuk folklor tentang asal usul nenek moyang dan lainnya.

Perkampungan merupakan salah satu bentuk dari tinggalan budaya megalitik. Perkampungan menjadi satu kesatuan budaya mengingat, di dalam sebuah perkampungan berbagai unsur budaya ada padanya. Unsur manusia, alam dan lingkungan menjadi unsur utama, selain unsur-unsur kebudayaan seperti bahasa, teknologi, ilmu pengetahuan, religi dan lainnya juga merupakan bagian dari unsur utama tersebut. Sehingga di dalam sebuah perkampungan memuat unsur utama dan unsur budaya lainnya. Untuk memahami unsur-unsur utama dan kebudayaan tersebut maka diperlukan pemahaman tentang konsepsi perkampungan baik itu dalam kaitannya dengan pembangunan ataupun tata letaknya serta unsur-unsur budaya yang melingkupinya.

Secara umum perkampungan dibangun didasarkan atas upaya mengorganisasi penduduknya. Perkampungan pada masyarakat Nias itu secara umum berada pada lahan perbukitan, sehingga lahan yang ada relatif terbatas. Sejalan dengan itu semakin banyak jumlah penduduk kampung maka diperlukan lahan yang lebih luas lagi untuk menampungnya, atau diperlukan lahan baru untuk mendirikan perkampungan baru yang lepas dari perkampungan induk. Hal lain terbentuknya perkampungan yaitu adanya wabah penyakit, mengungsi karena kalah perang, atau juga karena bencana alam. Konteks lainnya keberadaan perkampungan baru di Nias diakibatkan juga oleh adanya peperangan.

Dalam pendirian perkampungan, yang menjadi penggagasnya adalah orang terpandang, yang tentunya memiliki status sosial tinggi di (*Si Ulu*). Penggagas yang merupakan pendiri kampung dan keturunannya, nantinya disebut *Tuhe Banua*. Jadi secara turun temurun diakui sebagai genealogi bangsawan yang mendirikan kampung. Golongan bangsawan di bawahnya (*Si Ila*) menjadi orang yang meminta perlindungan termasuk juga masyarakat yang bertempat tinggal dikampung tersebut (Laiya 1983, 15). Kondisi itu juga menggambarkan bahwa status sosial itu berkaitan dengan status ekonomi yang baik. Setelah lokasi yang diinginkan itu ditemukan (biasanya dipilih yang datar dan berada pada ketinggian di atas bukit), barulah lokasi itu didatarkan terlebih dahulu.

Biasanya lokasi yang menjadi pilihan adalah dekat dengan sumber air. Setelah itu barulah ditentukan pusat perkampungan (*fuso newali*) dan dari sinilah kemudian ditentukan bentuk perkampungan atau pengembangannya.

Pusat perkampungan itu dibuat berbentuk bulat dan juga dijadikan pusat pemujaan bagi leluhur dan juga pembuatan bibit padi. Jadi pada masa penanaman padi, seluruh bibit itu disemai di *fuso newali*, untuk kemudian kalau telah cukup waktu untuk diambil dan ditanam di ladang yang telah dipersiapkan. Rumah bangsawan berada di depan pusat perkampungan, begitu juga dengan halaman rapat juga berada di pusat perkampungan, sehingga berbagai ritus yang dilakukan dalam kaitannya dengan ritus bersama dilakukan di perkampungan. Keberadaan rumah-rumah lainnya berada mengikuti garis dari denah perkampungan, semakin jauh dengan rumah bangasawan maka semakin rendah status sosialnya. Arah perkampungan biasanya memanjang Utara-Selatan, sehingga arah hadap rumah itu ke arah Timur dan Barat yaitu searah dengan terbit dan tenggelamnya matahari.

Ada tiga aspek penting dalam perkampungan di Nias dalam kaitannya dengan pemanfaatan lahan. Pertama lahan yang digunakan untuk pemukiman merupakan lahan yang utama yang dijadikan pusat kehidupan dan pusat pemujaan roh penguasa padi. Penguasa padi dalam kebudayaan masyarakat selanjutnya dikaitkan dengan pentokohan seorang perempuan (Dewi Sri) yang juga berkaitan dengan konsep *binary opposition,* yaitu tanah sebagai simbol ibu pertiwi. Areal di sekitar lahan yang utama itu (di luar perkampungan) merupakan lahan untuk peternakan dan di bagian terjauh dari pusat perkampungan adalah lahan pertanian. Tampaknya konsep tentang padi sebagai pusat kehidupan dan pusat religi juga tampak dalam kosmologi Nias, di mana lapisan yang religius berada lebih jauh dari pusat hunian (bumi) dan lapisan yang terendah/ lapisan alam bawah lebih dekat dengan pusat hunian.

Di Nias, konsepsi sebuah perkampungan memiliki struktur seperti uraian tersebut di atas yang menggambarkan ada tiga struktur, yaitu hunian, peternakan dan pertanian. Struktur itu dapat juga disamakan dengan kosmologi masyarakat Nias yang utama yaitu Alam Atas, Alam Tengah dan Alam Bawah. Sejalan dengan itu, konsep hubungan antara manusia dengan alam religius dan hewan tertata sedemikian rupa, sehingga seperti sebuah simbol dari tiga kosmologi masyarakat Nias tersebut.

Kalau dalam konteks kematian, menunjukkan adanya ritus yang menempatkan si mati pada wadah kubur berbentuk perahu. Perlakuan tersebut menunjukkan adanya kepercayaan bahwa si mati menuju alam yang lain. Berkenaan dengan itu ada kepercayaan akan adanya alam lain selain alam yang kita tinggali. Bahwa roh hidup di alam lain, dan dapat mempengaruhi kehidupan orang yang masih hidup. Dalam kosmologi Nias, disebutkan juga adanya struktur dalam alam atas yang erat kaitannya dengan ritus yang harus dijalankan dalam upaya pencapaian tingkatan sosial tertentu, mengindikasikan bahwa kedudukan roh di alam lain di sesuaikan dengan tingkat yang dicapai dalam

kehidupan di alam nyata. Hal ini menunjukan adanya keseimbangan antara kehidupan di alam nyata dengan kehidupan di alam lain.

Folklor (*hoho*) tentang alam sebagai bentuk budaya lisan masyarakat Nias menyebutkan bahwa, alam atas itu terbagi atas 9 (sembilan) lapisan. Masyarakat Nias mengimplementasikannya dalam bentuk susunan atap rumah adat (*omo hada*) yang ditemukan hanya pada rumah adat bangsawan tertinggi dan telah melakukan seluruh tahapan prosesi upacara *owasa/faulu* (upacara meningkatkan status sosial) (Wiradnyana 2010,147-148). Hal itu memberi pengertian bahwa wujud budaya hasil karya manusia adalah merupakan simbol dari alam lain atau konsep-konsep yang ada dalam alam lain yang diwujudkan ke dalam bentuk nyata berupa simbol-simbol dalam alam nyata.

Setiap tahapan upacara *owasa/faulu*, diikuti dengan mendirikan bangunan megalitik yang tingginya sesuai dengan tahapan yang dilakukan, seperti pendirian menhir di depan rumah atau pendirian patung *adu zatua* di dalam rumah. Setiap tingkatan upacara tersebut mewakili tingkatan lapisan langit, sehingga bentuk dan ukuran bangunan megalitik adalah representasi dari tingkatan langit. Dalam anggapan masyarakat, setiap tingkatan upacara yang telah dilakukan maka orang tersebut akan berada pada lapisan langit sesuai dengan tingkatan upacara yang telah dilakukan. Mengingat roh leluhur dapat mempengaruhi kehidupan orang yang hidup di alam nyata, maka upacara-upacara yang berkaitan selalu dilakukan dalam upaya mendapatkan perlindungan dan bantuan untuk meningkatkan status di alam nyata dan di alam lain (lapisan langit yang lain).

Kepercayaan akan adanya kehidupan di alam lain selain alam nyata, dan adanya hubungan yang erat antara alam lain dengan alam nyata, juga terlihat dari kepercayaan akan adanya struktur. Unsur yang paling atas mempengaruhi atau menciptakan unsur di bawahnya. Alam lain dianggap memiliki struktur atau tingkatan vertikal, di mana tingkatan yang berada di atasnya lebih tinggi dan lebih baik dibandingkan dengan tingkatan di bawahnya. Dalam struktur antara alam nyata dan alam tidak nyata, maka alam nyata dianggap lebih rendah dibandingkan dengan alam tidak nyata. Oleh karena itu, di dalam *hoho* terjadinya bumi dan langit disebutkan bahwa, bumi (alam nyata) berada pada tingkatan yang ke -1 yang merupakan hasil bentukan dari lapisan yang ke-2, artinya bumi berada pada tingkatan yang paling bawah (Wiradnyana 2008,28).

Bentuk penghormatan terhadap leluhur itu diwujudkan dalam simbol patung yang disebut *adu zatua* (Wiradnyana 2010,150). Patung ini diletakkan di dalam rumah adat pada kisi-kisi tembok ataupun pada bagian di sekitar tiang penyangga utama. Penghormatan terhadap leluhur tersebut juga ditemukan pada berbagai folklor lisan masyarakat Nias, seperti adanya silsilah roh dalam *hoho* turunnya leluhur masyarakat Nias. Folklor yang memuat silsilah roh awal tersebut selalu disampaikan dalam berbagai ritual penting masyarakat seperti perkawinan, kematian dan juga *owasa/faulu* (meningkatkan status sosial) (Wiradnyana 2008, 28).

Dari folklor juga diketahui bahwa masyarakat Nias masa lalu percaya dan

Patung Leluhur Adu Zatua sumber: Museum Nasional

hormat terhadap keberadaan roh-roh, diantaranya adalah roh penguasa Alam Atas (*Lowalangi/Maha Sihai/Inada Samihara Luo*) (Zebua 2006,140-141), roh penguasa Alam Tengah (*Najaria Banua* atau *Siliwe Nazarata*), roh penguasa Alam Bawah (*Lature Dano*). Selain itu juga hormat terhadap roh-roh lainnya seperti roh pencipta, roh orang tua dan roh lainnya yang ada pada bulan, matahari, laut, hutan, pohon, binatang dan lainnya. Kekuasaan roh-roh tersebut seperti halnya kekuasaan orang tua dalam rumah tangga atau juga seperti kekuasaan bangsawan pada perkampungan, sebagai pemimpin dan pemberi kehidupan.

Berkenaan dengan itu muncullah kepercayaan terhadap leluhur, seperti halnya kepercayaan terhadap orang tua. Dalam upaya selalu menghormati orang tua/leluhur tersebut maka dibuatlah simbol berupa patung *Adu Zatua*. Patung tersebut selain sebagai simbol juga upaya menghadirkan roh-roh orang tua/leluhur dimaksud. Bagi masyarakat Nias penghormatan terhadap orang tua/leluhur, selain merupakan kewajiban juga merupakan upaya mendapatkan perlindungan bagi sanak saudara di alam ini. Pengharapan terhadap kehidupan yang lebih baik didapatkan juga dari berkah yang diberikan leluhur. Sebaliknya, musibah juga bisa didapatkan dari leluhur, jika sanak saudara lalai dalam menjalankan kewajibannya dalam bentuk penghormatan dan persembahan. Fungsi *Adu Zatua* tersebut adalah medium bagi kedatangan roh.

Ketika masyarakat Nias melakukan penghormatan terhadap leluhur, maka dengan sendirinya merupakan bentuk penghormatan terhadap sang pencipta, penghormatan terhadap makro kosmos yang disimbolkan oleh tubuh manusia dan pada akhirnya juga sebagai penghormatan terhadap roh.

Adu Zatua merupakan bentuk materi kebudayaan yang berfungsi sebagai simbol dalam kaitannya dengan religi. Berbagai benda budaya lainnya seperti perhiasan berbahan emas atau bahan lainnya seperti *kalabubu* (kalung berbahan batok kelapa) atau perhiasan lainnya merupakan benda budaya yang juga berkaitan dengan religi. Hal itu

Patung Nenek Moyang Nias

sumber: Museum Nasional

dapat dijelaskan melalui hubungan antara makro kosmos dan mikro kosmos. Apa yang menjadi benda di alam nyata merupakan refleksi dari benda di alam lain. Benda-benda yang ada tersebut juga menunjukkan struktur di dalam masyarakat, dan struktur tersebut berkaitan dengan tingkatan yang telah dicapai dalam status sosial, yang pada akhirnya merupakan tingkatan yang dicapai dalam struktur di dalam alam atas.

Konsepsi Religi Masyarakat Nias

Religi dalam data arkeologis selalu menyatakan bahwa ada alam lain selain alam yang kita tinggali. Sehingga konsep tentang ritus kematian yang diinterpretasikan menjadikan hanya ada dua alam, yaitu alam nyata dan alam lain. Terlebih dengan keterbatasan data yang ada, sehingga asumsi tersebut dapat diterima. Namun dalam kaitannya dengan konsepsi religi di Nias tampaknya ada perkembangan dari dua konsep alam tersebut. Konsep dasar Kosmologi masyarakat Nias adalah tiga tingkatan alam, yaitu Alam Atas, Alam Tengah dan Alam bawah. Alam Atas bagi masyarakat Nias terbagi menjadi sembilan tingkatan. Semakin tinggi tingkatannya maka semakin dekat dengan sang penciptanya. Itu merupakan simbol dari hubungan manusia dengan penciptanya. Apakah pada awalnya, masyarakat Nias hanya mengenal kosmologi alam itu hanya dua, dan kemudian berkembang menjadi tiga. Hal itu belum dapat diketahui hingga sekarang, tetapi data arkeologis yang menunjukkan bahwa masyarakat prasejarah, paling tidak telah mengenal alam lain dan di Nias di kenal struktur alam yang lebih rumit lagi.

Dalam konteks konsepsi *binary opposition* yaitu hubungan manusia dengan alam lingkungannya, selain adanya hubungan manusia dengan matahari yang merupakan konsep tradisional masyarakat prasejarah, yang berkaitan dengan aspek matahari terbit dan terbenam sebagai sebuah bentuk dari masa peralihan. Juga konsep *binary opposition* juga tampaknya ada pada pembuatan simbol makro kosmos dalam bentuk rumah adat, atau manusia sebagai makro kosmos, serta dalam pembuatan *fuso newali* sebagai pusat alam nyata. *Fuso Newali* merupakan simbol dari ibu pertiwi dalam konteks konsep *binary opposition* atau oposisi pasangan dari langit, seperti halnya juga kelahiran dan kematian, siang dan malam.

Hubungan manusia dengan manusia di tunjukkan dengan adanya struktur. Pada masyarakat yaitu adanya kelompok bangsawan, kelompok masyarakat biasa dan kelompok budak pada kelompok bangsawan itu terbagi atas Si Ulu dan Si Ila, yang masing masing kelompok itu terbagi-bagi lagi sesuai dengan fungsi dan struktur yang telah dicapai dalam kehidupannya. Hanya saja kelompok masyarakat biasa tidak terbagi seperti halnya kelompok masyarakat bangsawan. Hal tersebut sesuai dengan struktur kosmologi masyarakat Nias di mana hanya Alam Atas saja yang memiliki struktur.

Adanya simbol-simbol dalam kehidupan masyarakat Nias baik dalam kaitannya dengan perkampungan maupun arsitektur rumah tradisional, menggambarkan hubungan

antara manusia dengan roh hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam. Hubungan manusia dengan alam direpresentasikan dengan simbol makro kosmos dan mikro kosmos. Hubungan tersebut harus terjalin harmonis seperti halnya hubungan antara manusia dengan manusia dan antar manusia dengan roh. Hubungan manusia dengan alam ataupun dengan roh, didasarkan adanya kekuatan tersebut yang menyebabkan musibah bagi manusia, untuk itu maka hubungan harmonis harus dijaga. Sedangkan hubungan manusia dengan manusia merupakan upaya keberlangsungan harmonisasi tersebut. Ada kepercayaan bentuk-bentuk kosmologi yang terstruktur itu dihadirkan dalam hubungan manusia dengan manusia yang juga memiliki struktur, sehingga bentuk makro kosmos dan mikro kosmos pada prinsipnya sama.

Orang tua memberi kehidupan seperti halnya alam memberi kehidupan. Orang tua dalam hal ini adalah manusia, juga diangap sebagai representasi dari makro kosmos yang ada pada tubuh manusia, dalam kaitannya dengan pemberi kehidupan. Oleh karena itu kelompok perempuan juga merupakan representasi dari makro kosmos, sehingga ketika perempuan mengandung selama sembilan bulan merupakan representasi dari kondisi struktur dalam alam atas yang juga sembilan lapisan. Artinya kalau tingkatan manusia dapat dicapai pada stuktur yang tertinggi maka dia akan berada pada atau dekat dengan sang pencipta. Jadi status sosialnya juga akan mendekati status sosial sang pencipta dalam makro kosmos itu. Jadi selalu ada simbol yang menggambarkan makro dan mikro kosmos (Wiradnyana 2010,147). Kalau jagat raya di simbolkan sebagai makro kosmos maka perkampungan disimbolkan sebagai mikrokosmosnya. Kalau perkampungan digambarkan sebagai makro kosmosnya maka rumah adat digambarkan sebagai mikro kosmosnya. Sedangkan kalau rumah adat digambarkan sebagai makro kosmos maka tubuh manusia digambarkan sebagai mikro kosmos, dan kalau tubuh manusia digambarkan sebagai makro kosmos maka ritus-ritus itu merupakan simbol dari mikro kosmos.

Tubuh itu terbagai atas kepala, badan, anggota badan/kaki, sehingga ada anggapan bahwa makro kosmos itu terbagi atas tiga tingkatan, seperti halnya tingkatan dalam alam ini yaitu Alam Atas, Alam Tengah, dan Alam Bawah. Dalam konteks mikro kosmos, kepercayaan terhadap roh (roh leluhur) merupakan cerminan dari pemujaan terhadap sang pencipta yang memberi kehidupan. Selain itu, berbagai benda budaya yang dibuat oleh masyarakat Nias, pada prinsipnya merupakan benda budaya yang juga ada pada makro kosmos, yang merupakan struktur di dalam kehidupan yang juga harus terpenuhi.

Penutup

Konsepsi religi dalam kaitannya dengan kosmologi terindikasi pada kepercayaan akan adanya alam lain selain alam yang kita tinggali. Untuk itu maka muncul konsep

makro dan mikro kosmos. Bahwa alam semesta itu bersifat harmoni, sehingga kehidupan didalam alam ini juga hendaknya seperti alam semesta. Untuk itu maka dibuatkan simbol alam semesta dalam bentuk mikro yaitu perkampungan dengan seluruh aspek kehidupannya.

Pemahaman berkaitan dengan kosmologi pada masyarakat Nias menunjukkan adanya tiga lapisan alam, yaitu Alam Atas, Alam Tengah dan Alam Bawah. Hal tersebut diindikasikan sebagai bentuk perkembangan konsepsi kosmologi. Berkenaan dengan itu lapisan alam itu itu dipercaya memiliki struktur, sehingga dalam kehidupan yang nyata maka struktur itu digambarkan dalam berbagai bentuk. Rumah adat bangsawan misalnya juga menyimbolkan kosmologi itu. Di dalam setiap struktur memuat aspek-aspek harmonisasi, seperti hubungan manusia dengan orang tua/leluhur, hubungan manusia dengan penciptanya, kepercayaan terhadap benda-benda langit dan juga berbagai pohon atau tempat yang dianggap keramat merupakan bentuk penghormatan terhadap roh-roh. Struktur kosmologi itu juga tampak dalam simbol-simbol struktur perkampungan yaitu hunian bagi manusia, hewan dan padi/pertanian atau juga adanya simbol-simbol yang selalu berkaitan dengan religi, seperti roh pada manusia, tumbuhan dan hewan. Sejalan dengan itu, berbagai benda budaya lainnya merupakan bagian dari konsepsi yang berkaitan dengan religi.

Daftar Pustaka

Baal, J. van. 1971. *Symbols For Communication: An Introduction To The Anthropological Study Of Religion*. Assen: Van Gorcum& Company N.V

Daeng. J, Hans.2005. *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan, Tinjauan Antropologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti

Hammerle. P. Johannes. 2004. *Asal Usul Masyarakat Nias: Suatu Interpretasi.* Gunung Sitoli: Yayasan Pusaka Nias

Joedodibroto, Rijadi, 2008. "Mengenal Arsitektur Nias" dalam Nias Dari Masa Lalu Ke Masa Depan. Jakarta: BPPI, hal.184 – 263

Koentjaraningrat.1987. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta; Universitas Indonesia Press

Kontjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. (Edisi Revisi)Jakarta: Rineka Cipta

Kuper, Adam, 1996. *Pokok dan Tokoh Antropologi, Mashab Inggris Modern*. Jakarta: Bhatara

Laiya, Bambowo. 1983. *Solidaritas Kekeluargaan Dalam Salah Satu Masyarakat Desa di Nias, Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Mendrofa, Shokiaro Welther. 1981. *Fondarko Ono Niha, Agama Purba- Hukum Adat – Mitologi-Hikayat Masyarakat*. Jakarta: Inkultra Fondation

Schroder.E.E.W. 1916. *Nias, Catatan dan studi Di bidang Ethnografi, Geografi dan Sejarah* (terjemahan).Tp.

Sonjaya, Jajang. A. 2008. *Melacak Batu, Menguak Mitos. Petualangan Antar Budaya di Nias*. Yogyakarta. Kanisius.

Soejono, R.P. 1989. "Beberapa Masalah Tentang Tradisi Megalitik" dalam PIA V. Jogyakarta: Puslit Arkenas

Soejono, R.P. 2008. *Sistem Sistem Penguburan Pada Akhir Masa Prasejarah Di Bali*. Jakarta: Puslitbang Arkenas

Sutaba, I Made. 2001. *Tahta Batu Prasejarah Di Bali, Telaah Tentang Bentuk dan Fungsinya*. Yogyakarta: Mahavhira

Syam, Nur. 2007. *Madzhab – Madzhab Antropologi*. Yogyakarta.LkiS Yogyakarta

Telaumbanua, Sadieli. 2006. *Representasi Budaya Nias Dalam Tradisi Lisan : Kajian Simiotika dan Hermeneutika Fenomenologis Mitos Asal Usul Kejadian*. Gunung Sitoli: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Nias

Wiradnyana, Ketut & Dominique Guillaud. 2007. *Laporan Penelitian Etno-Arkeologi, Situs Arkeologi di Pulau Nias Prov. Sumatera Utara*. Medan: Balar Medan & Institute de Recherche pourle Developpement (IRD). Tidak diterbitkan

Wiradnyana, Ketut. 2008. "Melacak Konsep Religi Lama Dari Berbagai Folklor Pada Masyarakat Nias". dalam Amerta Volume 26. No.1. Jakarta: Puslitbang Arkenas.

Hal 24-29
Wiradnyana, Ketut. 2010. *Legitimasi Kekuasaan Pada Budaya Nias, Paduan Penelitian Arkeologi dan Antropologi*. Jakarta: yayasan Obor Indonesia
Zebua, Victor.2006. *Ho, Jendela Nias Kuno, Sebuah Kajian Kritis Mitologis*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Meningkatkan Peran Sosial Museum Bagi Kelompok Disabilitas

Oleh: Ashar Murdihastomo, M.A
Departemen Arkeologi FIB UGM

Abstract

Museum visitors consist of several categories of community groups. They have different abilities on aspect of cognitive, affective, and psychomotor. In addition, they also have other differences, such as the social status, cultural, religion, origin, and education. As a social institution, museum have role to promote the social inclusion. No single group were privileged or excluded. All visitors will be serving in accordance with their interest and ability.

Disabled people are an example of group in society who are never receive optimal servieces in museum. They just get limited services, like an ramps. The museum management should accomodate the disabled people because they are also become one of the potential museum visitors. Therefor, this article will try offers an idea to establish a museum for marginalized groups, especially for disabled people.

Pendahuluan

Perkembangan terbaru telah menempatkan museum sebagai institusi yang memiliki peran sosial di lingkungan masyarakat. Peran ini memberikan pandangan baru bahwa museum merupakan *media audiences* (Hooper-Greenhill, 2007: 2). Kondisi ini telah menjadikan museum tidak saja sebagai tempat untuk menyampaikan informasi koleksi tetapi juga sebagai tempat berkumpul, tempat untuk menghadirkan kenangan tertentu, dan wahana untuk berdiskusi dan berdebat mengenai perkembangan ilmu pengetahuan (Lord, 2012: 41).

Dengan membuka diri terhadap masyarakat, maka museum perlu mengusahakan untuk mengamati dan beradaptasi terhadap isu-isu yang muncul di lingkungan masyarakat (Sandell, 2003: 46). Kondisi ini didasarkan pada sifat perubahan tersebut yang berjalan dalam proses yang cepat. Selain itu, hal ini juga bertujuan untuk memberikan pelayanan yang maksimal terhadap pengunjung museum, membantu masyarakat untuk

dapat mengembangkan diri, dan adanya suatu penghargaan terhadap individu ataupun kelompok tertentu (Hooper-Greenhill et.al, 2000: 11-13).

Peran sosial museum ini secara jelas dicantumkan pada definisi museum tahun 2007 yang disebutkan oleh International Council of Museums (ICOM) yaitu:

> *A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.*

Keberadaan peran sosial museum dapat ditunjukkan melalui kalimat "…..*in the service of society and of its development, and open to the public*….". Kalimat tersebut menunjukkan bahwa keberadaan museum telah menempatkan masyarakat sebagai orientasi utamanya di lingkungan masyarakat (Mensch dan Mensch, 2011: 47). Bahkan, bagi Dean (2005: 30) museum adalah institusi yang didirikan khusus untuk masyarakat.

Vergo (1991: 2) menyebutkan ada beberapa jenis elemen masyarakat yang dapat dikaitkan dengan museum, yaitu akademisi, pencinta seni, anak-anak, dan orang tua. Selain itu, dapat pula berupa kelompok disabilitas, kelompok pinggiran, dan orang-orang dengan gangguan psikologis, bahkan termasuk di dalamnya anak-anak jalanan, dan pensiunan (Brstilo dan Jelavić, 2010: 162). Beberapa kategori kelompok masyarakat tersebut memiliki kemampuan yang berbeda-beda baik secara kognitif (akademik), afektif (sikap), dan psikomotoris (kemampuan tubuh). Keseluruhan elemen masyarakat yang telah disebutkan di atas memiliki kemampuan dan latar belakang yang berbeda-beda. Museum sebagai institusi sosial turut berperan dalam upayanya mencapai kondisi kesetaraan sosial (Hooper-Greenhill et al, 2000: 13). Tidak ada satu pun kelompok pengunjung yang diistimewakan ataupun dikucilkan. Seluruh pengunjung dilayani sesuai dengan kondisi minat dan kemampuan yang dimilikinya. Dengan diakomodasinya seluruh elemen masyarakat tersebut maka peran museum sebagai institusi publik dapat terwujud.

Salah satu kelompok masyarakat yang perlu menjadi perhatian museum adalah penyandang disabilitas. Kelompok ini memiliki kendala dalam pemenuhan kebutuhannya secara mandiri karena adanya kekurangan dalam diri mereka. Beberapa diantara kelompok disabilitas tersebut adalah disabilitas audio, disabilitas mobilitas, dan disabilitas visual. Kelompok disabilitas audio adalah individu yang memiliki keterbatasan dalam mengakses suara (Suparno et al, 2007: 12). Kelompok ini sama sekali tidak dapat merespon dan menangkap sumber-sumber yang mengeluarkan suara. Keterbatasan tersebut mengakibatkan individu ini hanya mampu mengakses informasi melalui indera penglihatan dan terkadang menggunakan indera perabaan, penciuman, termasuk pengecapan. Kurniawan et al (2014: 39) menyebut disabilitas mobilitas sebagai individu yang memiliki ketidakmampuan untuk bergerak bebas. Individu dengan disabilitas ini biasanya menggunakan alat bantu gerak seperti kursi roda. Hal yang membatasi individu

ini lebih pada keterbatasan dalam bergerak ataupun jangkauan dalam mengakses suatu benda. Sementara itu, kelompok diabilitas visual merupakan kelompok yang mengalami kelainan atau gangguan fungsi penglihatan. Dampak dari gangguan penglihatan ini adalah ketidakmampuan untuk mengidentifikasi kualitas, atribut, warna, raut, dan profil dari suatu objek; tidak mampu dalam memahami konsep terkait ruang, jarak, ukuran, dan atribut-atribut lain terkait hubungan spasial; dan ketidakmampuan untuk mengintegrasikan elemen-elemen yang terpisah-pisah ke dalam sebuah keutuhan yang jelas (Sattler, 2002 dalam Kurniawan et al 2014: 41-42).

Keberadaan kelompok disabilitas di museum-museum di Indonesia telah mengalami perubahan yang cukup signifikan. Kondisi ini ditunjukkan dengan adanya museum yang telah melakukan penyesuaian dan melihat kelompok disabilitas sebagai salah satu pengunjung museum yang potensial. Penyesuaian tersebut dilakukan dengan menambahkan fasilitas untuk kelompok disabilitas. Pemenuhan tersebut tentunya merupakan langkah maju untuk menunjukkan keberpihakan pengelola museum terhadap kelompok disabilitas. Namun, tentunya pengelola museum juga perlu untuk melakukan beberapa langkah lagi supaya museum di Indonesia mampu meningkatkan peran sosialnya bagi kelompok disabilitas.

Kelompok Disabilitas dan Institusi Publik

Keberadaan kelompok disabilitas dalam masyarakat memiliki posisi yang kurang diperhatikan. Mereka tersisih karena tidak memiliki posisi yang setara dengan kelompok lainnya. Hal ini menyebabkan adanya suatu batas yang tidak kasat mata antara kelompok disabilitas dengan kelompok yang dikatakan "sehat".

Renggangnya hubungan kelompok disabilitas dengan masyarakat sekitarnya dapat dirunut dari keberadaan definisi disabilitas. Disabilitas merupakan terminologi untuk menggantikan terminologi lama seperti difabel maupun cacat. Kedua definisi lama tersebut telah melekat di dalam pemahaman masyarakat ini mengarah kepada kekurangan fisik, atau selalu dikaitkan dengan terminologi medis. Bagi Edmonds (2005, 1), definisi yang mengarah pada terminologi kesehatan tersebut cenderung memiliki efek negatif. Hal ini karena masyarakat akan memahami kondisi tersebut sebagai sesuatu yang sangat menyedihkan dan cenderung membuat rasa iba atau kasihan. Pada akhirnya mereka dianggap sebagai kelompok yang hanya pasif di dalam lingkungan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan pemahaman masyarakat terhadap individu yang memiliki kemampuan berbeda, muncullah terminologi baru, yaitu disabilitas. Definisi disabilitas sesuai dengan *International Classification of Functioning, Disability and Health* diartikan sebagai

> *….an umbrella term for impairment, activity limitations, participation restriction, and environmental factors.*
>
> Edmonds (2005: 1)

Pengertian di atas memiliki arti yang luas karena terminologi disabilitas melihat adanya suatu kondisi terhalangnya individu ataupun suatu kelompok untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Keterhalangan ini dapat dipicu oleh kondisi kesehatan, status sosial, asal usul, dan agama. Penggunaan terminologi ini diharapkan tidak memunculkan kesan negatif terhadap satu kelompok tertentu. Selain itu, diharapkan masyarakat dapat memberikan toleransi terhadap perbedaan yang muncul di tengah-tengah masyarakat.

Salah satu usaha yang dilakukan untuk mendukung pemahaman baru tersebut adalah dengan memberikan kemudahan bagi kelompok disabilitas berupa fasilitas dan aksesibilitas yang sesuai kebutuhan. Kemudahan ini bertujuan agar kelompok disabilitas dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Oleh karena itu, fasilitas dan aksesibilitas bagi kelompok disabilitas ini perlu disediakan di ruang publik atau institusi publik.

Namun, pemenuhan tersebut akan cukup sulit apabila pengetahuan tentang disabilitas tidak dipahami secara menyeluruh. Menurut Gee (1981: 134) permasalahan utama bagi institusi publik adalah banyaknya elemen masyarakat, baik yang "sehat" maupun disabilitas, yang memanfaatkan institusi publik tersebut. Kondisi ini tentunya akan menimbulkan permasalahan tersendiri karena fasilitas dan akesibilitas bagi tiap-tiap elemen masyarakat juga berbeda. Lebih lanjut, Gee (1981: 134-138) mencontohkan museum sebagai salah satu institusi publik yang dikunjungi berbagai elemen masyarakat tersebut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan pemenuhan fasilitas dan aksesibilitas di museum ini dapat berupa perencanaan desain setiap ruangan, fasilitas maupun program bagi setiap elemen masyarakat yang berkunjung, dan pemahaman staf museum terhadap kondisi setiap elemen masyarakat.

Strategi Peningkatan Peran Sosial di Museum

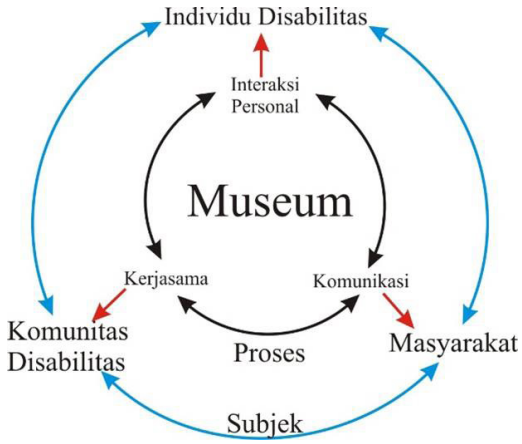
Sebagai institusi publik, peran museum dalam aspek sosial diharapkan dapat menumbuhkan inklusifitas di lingkungan masyarakat (Hooper-Greenhill et.al, 2000: 12-13). Inklusifitas ini memiliki beberapa tujuan; Pertama, untuk meningkatkan kepercayaan diri bagi kelompok yang termarjinalkan. Kedua, mempromosikan sikap toleransi dalam masyarakat. Ketiga, meningkatkan pemahaman terhadap perbedaan, mengilhami munculnya kesetaraan dalam keadilan sosial. Terakhir, mengembangkan jaringan kerjasama antara masyarakat dengan kelompok marjinal tersebut.

Penumbuhan dan peningkatan inklusi di museum dapat dilakukan dengan melakukan reorientasi museum (Newman dan Mclean, 2002: 65). Reorientasi ini dimulai dengan melakukan kajian terhadap kelompok marjinal dalam hal ini adalah kelompok disabilitas. Hasil kajian ini kemudian dijadikan bahan evaluasi museum, kemudian digunakan untuk menentukan arah kebijakan baru dan menjadikan museum sebagai institusi publik yang ramah terhadap kelompok disabilitas.

Alur Reorientasi Museum untuk Inklusi Sosial

Sumber: Newman dan Mclean, 2002: 65 dengan modifikasi

Hal utama dalam reorientasi ini adalah pada tahap evaluasi museum. Kegiatan ini terdiri dari tiga proses yang menyentuh tiga elemen masyarakat, antara lain interaksi dengan individu disabilitas, kerjasama dengan komunitas maupun organisasi disabilitas, dan komunikasi kepada masyarkat umum (Sandell, 2002: 4-5).



Proses Reorientasi di dalam Museum

Sumber: Sandell (2002: 4-5) dengan modifikasi oleh penulis

Ketiganya memiliki tujuan masing-masing. Pertama, interkasi dengan individu disabilitas dimaksudkan untuk memberikan suatu penghargaan terhadap keberadaan kelompok disabilitas. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kepercayaan diri kepada individu disabilitas bahwa kehadirannya juga diperhatikan. Interaksi ini dapat berupa interaksi individu disabilitas dengan infomasi yang ada di museum melalui beberapa fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya disabilitas audio membutuhkan fasilitas visual, disabilitas visual membutuhkan fasilitas audio, dan disabilitas mobilitas membutuhkan media yang memberikan kenyamanan dalam mengakses koleksi museum (Kurniawan et.al, 2014: 39-50). Interaksi lainnya dapat berupa komunikasi langsung dengan staf museum, misalnya dalam suatu kunjungan dengan pemandu dari museum.

Kedua, kerjasama antara pengelola museum dengan komunitas atau organisasi disabilitas bertujuan untuk meningkatkan pelayanan kepada kelompok disabilitas. Kerjasama ini dapat dilakukan dengan membuat program atau workshop pelatihan bagi staf museum. Pada kegiatan ini, komunitas atau organisasi disabilitas mengirimkan

wakilnya sebagai pembicaranya. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan cara pandang staf museum dapat berubah dan menjadikan museum sebagai tempat yang ramah bagi kelompok disabilitas.

Ketiga, komunikasi dengan masyarakat ini dilakukan melalui pameran. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan kepekaan sosial serta memberikan pemahaman bahwa keberadaan kelompok disabilitas tidak memiliki perbedaan dengan kelompok lainnya, karena semuanya memiliki hak yang sama. Pameran yang diangkat dapat berupa pameran mengenai hasil karya yang dibuat oleh individu maupun suatu kelompok disabilitas atau dapat pula dengan mengangkat tema mengenai keberadaan orang-orang berpengaruh dari kelompok disabilitas (Delin, 2002: 92-93).

Penutup

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan museum tidak lagi menempatkan kinerja preservasi dan konservasi sebagai tolok ukur keberhasilan museum. Keduanya merupakan tugas dasar yang memang sudah menjadi bagian kehidupan museum sehari-hari. Hal yang perlu dikembangkan pada saat ini lebih menekankan pada hubungan museum dengan pengunjung.

Hubungan antara museum dan pengunjung tersebut dapat dicapai melalui reorientasi museum. Kegiatan tersebut dapat ditempuh melalui interaksi individu, kerjasama komunitas, dan komunikasi. Hasil akhirnya dapat digunakan sebagai landasan untuk mengkampanyekan kesetaraan dan keterbukaan bagi kelompok yang selama ini termarjinalkan oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

Brstilo, Ivana dan Jelavić, Željka. 2010. "Culture as a Field of Posibilities: Museum as a Means of Social Integration" dalam *Ethnological Researches*. Hal. 161-172.

Dean, David. 1994. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London and New York: Routledge

Delin, Annie. 2002. "Burried in the Footnotes: the Absence of Disabled People in the Collective Imagery of Our Past". Hal. 84-97. Dalam buku Museums, *Society, Inequality, Richard Sandell* (ed). London dan New York: Routledge.

Edmonds, Lorna Jean. 2005. *Disabled People and Development*. Asian Development Bank.

Gee, Maureen. 1981. "The Power of Act". Hal. 133-138. Dalam *Museums and Disabled Persons*. Museum Vol. XXXIII, No. 3. UNESCO.

Hooper-Greenhill, Eilean. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, and Performance*. London and New York: Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean; Sandell, Richard; Moussouri, Theano; O'Rian, Helen. 2000. *Museums and Social Inclusion: the GLLAM Report*. The Research Centre for Museums and Galleries (RCMG), Department of Museum Studies, University of Leicester.

Kurniawan, Harry, Ikaputra, dan Forestyana, Sandra. 2014. *Perancangan Aksesibilitas untuk Fasilitas Publik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Lord, Barry; Lord, Gail Dexter; dan Martin, Lindsay. 2012. *Manual of Museum Planning: Sustainable, Space, Facilities, and Operations. Third Edition*. Plymouth: Altamira Press.

Mensch, Peter van dan Mensch, Leontine Meijer-van. *New Trends in Museology*. Slovenia: Museum of Recent Hidtory Celje.

Newman, Andrew dan Mclean, Fiona. 2002. "Architectures of Inclusion: Museums, Galleries, and Inclusive Communities". Hal. 56-68. Dalam buku Museums, Society, Inequality, Richard Sandell (ed). London dan New York: Routledge.

Sandell, Richard. 2002. "Museums and the Combating of Social Inequality: Roles, Responsibility, Resistance". Hal. 3-23. Dalam buku *Museums, Society, Inequality,* Richard Sandell (ed). London dan New York: Routledge.

Suparno; Purwanto, Heri; dan Purwanto Edi. 2007. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.

Vergo, Peter (ed). 1991. *The New Museology*. London: Reaktion Books.

Acara Melawan Stigma Dengan Cinta di Museum Nasional

Komunikasi Museum : Studi Kasus Museum Etnobotani Indonesia

Oleh: Dian Komara M.Hum.,
Museum Etnobotani Indonesia, Pusat Penelitian Biologi LIPI
Dr. Wanni Rahardjo Wahyudi M.Hum.,
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia

Abstract

The focus of the paper is about communication as a part of the museum's function. The important aspects of museum communication are the source message, channel and receiver. Indonesian Ethnobotanical Museum is the case study for this research. This research is a descriptive study with qualitative approach. Begins with an overview of the condition of the museum exhibition as one component of museum communication forms in conveying message. Furthermore, an analysis of current collection presentation in light of analogical linguistic structuralism. Analysis of conditions resulted in the preparation of the exhibition refers to a collection of exhibited story line. Story line is one important part of the communication process to understand the message from the museum as a whole. Communication through one museum education program associated with the theory of education can assist in the effective delivery of the message.

Keywords: communication, education, Indonesian Ethnobotanical Museum

Pendahuluan

Dewasa ini telah terjadi pergeseran paradigma pada permuseuman, yakni paradigma lama menuju kepada paradigma museologi baru (*new museology*). Museum yang pada awalnya merupakan kegiatan pengumpulan, perawatan, dan tempat menyimpan benda-benda koleksi bagi kalangan tertentu kepada kegiatan yang lebih luas yang mencakup penelitian, pendidikan dan rekreasi bagi seluruh lapisan masyarakat. Disamping itu pada paradigma baru museum berada di tengah-tengah masyarakat dan terdapat hubungan timbal balik antara kebutuhan pihak museum dengan masyarakat (Van Mensch, 2003 : 7; Magetsari, 2008 : 9).

Pergeseran tersebut juga berpengaruh pada fungsi dasar museum di mana museum tidak hanya berfokus pada unsur preservasi namun berkembang kepada

unsur penelitian dan komunikasi yang saling terkait. Fungsi dasar museum seperti yang dinyatakan van Mensch (2003) adalah preservasi (*preservation*), penelitian (*research*) dan komunikasi (*communication*). Preservasi atau pelestarian dalam hal ini adalah kegiatan perawatan fisik dan administrasi warisan, dan meliputi: pengumpulan, dokumentasi, konservasi, dan restorasi. Penelitian mengacu pada penelitian yang berbasis warisan budaya dan berhubungan dengan materi disiplin ilmu tertentu. Istilah komunikasi merupakan kegiatan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, dan meliputi pameran, kegiatan pendidikan, dan publikasi.

Seiring dengan perubahan paradigma di atas museum sebagaimana pernyataan ICOM 2004, adalah merupakan lembaga *non profit* yang melayani masyarakat dan terbuka untuk umum guna pelestarian, penelitian, komunikasi dan pameran dengan tujuan untuk studi, pendidikan dan hiburan dari benda dan lingkungannya yang bersifat *tangile* dan *intangible*.

Negara Republik Indonesia telah mengiplementasikan pengelolaan museum seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya pasal 18 ayat 2 yang menyatakan bahwa "museum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat".

Indonesia memiliki salah satu lembaga ilmu pengetahuan berbasis penelitian yang dinamakan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Lembaga tersebut memiliki berbagai pusat penelitian, salah satunya adalah Pusat Penelitian Biologi (P3B). Pusat penelitian ini membawahi beberapa bidang diantaranya adalah Bidang Botani. Bidang Botani ini disamping memiliki kelompok-kelompok penelitian juga memiliki sarana pengembangan berbentuk museum. Museum ini dinamakan Museum Etnobotani Indonesia (MEI). Sesuai dengan namanya MEI sudah seharusnya membawa pesan tentang etnobotani.

Etnobotani mempunyai pengertian yang beragam sesuai dengan perkembangan disiplin ilmunya. Mulai dari interpretasi tentang pemanfaatan tumbuhan oleh manusia primitif seperti suku aborigin (Harsberger :1895). Kemudian hubungan tumbuhan dengan suku-suku atau masyarakat pedesaan (Mudgal dan Jain : 1983). Berikutnya etnobotani harus mampu mengungkapkan keterkaitan hubungan budaya masyarakat, terutama tentang persepsi dan konsepsi masyarakat dalam memahami sumber daya nabati di sekitar tempat tinggal mereka bermukim (Walujo : 1992). Diikuti dengan etnobotani dalam konteks lebih luas yaitu seluruh hubungan yang berguna antara tumbuhan dan manusia (Arora : 1997). Hingga pada fenomena ketergantungan manusia terhadap tumbuhan baik langsung ataupun tidak langsung yang berawal terbatas hanya pada kebutuhan sebagai pangan, sandang dan sekedar penginapan miningkat dan berimplikasi kepada kebutuhan disamping sandang, pangan dan papan juga kesehatan dan keperluan lain-lain (Walujo :

2009).

Mengingat betapa pentingnya museum dalam menjalankan fungsi dasarnya maka diperlukan penelitian komunikasi di museum. Berdasarkan latar belakang dan kondisi di atas maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang komunikasi di museum. Secara khusus yang dikaji adalah seperti apa dan bagaimana pesan dan tata pamer yang merupakan komponen komunikasi museum di MEI. Bagaimana model proses dan bentuk komunikasi di MEI. Dari permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan : *Pertama* mengidentifikasi konten dan pesan-pesan MEI dalam upaya menyampaikannya kepada pengunjung. *Kedua* mengembangkan bentuk komunikasi MEI berlandaskan kondisi museum saat ini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis ataupun manfaat praktis. Secara teoritis diharapkan dapat menjadi model kajian komunikasi dalam perspektif museologi dan menjadi masukan penerapan ilmu permuseuman. Sedangkan secara praktis dapat memberikan masukan pemikiran bagi institusi pemerintah, khususnya Puslit Biologi LIPI dalam mengambil kebijakan yang berdampak langsung pada perkembangan museum yang dimilikinya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya tentang sesuatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yaitu strategi penelitian yang menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas,dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Creswell, 2010 : 20). Penelitian dilakukan dengan tiga tahap, yakni : pengumpulan data, analisis atau pengolahan data dan interpretasi dan penarikan kesimpulan.

1. Kegiatan pengumpulan data mencakup observasi dan wawancara di lapangan. Observasi penting dilakukan karena kegiatan ini menggunakan kekuatan panca indra untuk menghimpun data penelitian. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung dan merekam atau mencatat aktivitas di Museum Etnobotani Indonesia. Aktivitas tersebut baik aktivitas individu atau material fisik dengan interpretasi tata pamer yang diteliti sebagai bagian dari komponen komunikasi museum.

   Wawancara dilakukan secara berhadapan (*face to face-interview*) dengan partisipan, bersifat terbuka (*open ended*) melalui pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur, dan dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini partisipan. Wawancara dengan key informan yang menguasai dan memahami data serta terlibat

langsung dalam proses pesan yang disampaikan museum dan sitem komunikasi dalam museum yaitu : Dr. Setijati Sastrapraja, Prof. Dr. Eko Baroto Walujo, Kepala Bidang Botani Pusat Penelitian Biologi LIPI, Kepala Museum Etnobotani Indonesia, dan staf ahli peneliti yang berkaitan dengan koleksi artefak. Pertanyaan yang diberikan kepada informan berkaitan dengan permasalahan yang diajukan mencakup tentang latar belakang pendirian museum, pengelolaan museum, koleksi artefak dan berkaitan dengan komunikasi museum.

Data sekunder diperoleh dari data-data penelusuran pustaka dan dokumen-dokumen yang menjelaskan tentang substansi pameran museum dari berbagai aspek untuk mendapatkan perspektif yang relevan dengan permasalahan.

2. Kegiatan analisis data yaitu data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan cara mengidentifikasi dan memilah-milah data, selanjutnya menganalisis secara deskriptif terhadap data guna menjawab masalah penelitian dengan menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan komunikasi dan edukasi museum, sehingga diharapkan dapat mengevaluasi dan menjadi bahan sintesis.
3. Pada akhir penelitian dilakukan interpretasi hasil data dan penarikan kesimpulan dari hasil analisis mengenai interpretasi koleksi pameran museum dan komunikasi museum serta edukasi tata pamer museum. Melalui proses ini diharapkan dapat diperoleh penyajian koleksi pameran komunikatif yang sesuai dengan tatanan museologi baru.

Komunikasi di Museum Etnobotani Indonesia

Museum secara umum mempunyai elemen utama dalam proses komunikasi yaitu adanya Kurator, pameran dan pengunjung. Kurator berperan sebagai sumber (*sources*) menentukan pesan yang akan disampaikan, melalui pameran yang berperan sebagai saluran (*channel*), dan pengunjung (*visitor*) sebagai penerima pesan (*receiver*). Saluran dalam model proses komunikasi Knez and G. Wright menterjemahkan dengan adanya istilah *encode* di mana objek terdiri dari media primer dan sekunder. Media primer pada pameran adalah objek koleksi dan media sekunder merupakan lebel, foto atau media lain sebagai pendukung objek, sedangkan pengunjung disebutnya dengan istilah *decode* atau penerima pesan.

Selanjutnya pada pengunjung terjadi penanggapan terhadap objek ataupun respon yang kemudian disampaikan kembali kepada pengirim pesan sebagai umpan balik (*feed back*). Umpan balik tidak selalu nampak jelas seperti dalam bentuk pernyataan, saran ataupun kritik yang disampaikan pada pihak museum. Bentuk pernyataan ini sebagai contoh adalah saran pada buku atau langsung secara lisan, akan tetapi umpan balik yang tidak jelas akan dapat diduga salah satunya memalui kesan kunjungan berikutnya. Pada kenyataan di MEI umpan balik meskipun ada tidak direspon oleh pihak museum, hal

Museum Etnobotani Indonesia

ini dibuktikan dengan tidak adanya perubahan dari apa yang disarankan oleh pihak pengunjung. Sebagai misal ada pengunjung yang menyarankan pencahayaan dalam ruang pameran agar lebih diperhatikan, penambahan display ataupun rotasi display koleksi, hal ini masih terampau sedikit dilakukan.

Hal lain adalah determinasi koleksi atau isi pesan sangat penting dilakukan agar menjamin keberlangsungan akurasi dan proses komunikasi dengan baik. Setelah pesan dideterminasi kemudian disajikan atau disampaikan kepada pengunjung melalui koleksi dan media pendukung objek yang ditata dalam bentuk pameran tetap. Dengan demikian pesan yang disampaikan harus jelas.

Museum Etnobotani Indonesia di dalam menyampaikan pesan pengetahuan (*knowledge*) dari sumber (peneliti-peneliti) kepada masyarakat pengunjung adalah melalui media benda koleksi pameran. Ditinjau dari kacamata model komunikasi Shannon dan Weaver terdapat dengan apa disebut "*noice*". Gangguan secara teknis distorsi semantik ataupun distorsi makna pada unsur transmisi atau dalam *encode* dan *decode*. Sebagai contoh pada kegiatan pemanduan (*guide tour*). Pemandu sebagai ujung tombak dalam penyampaian informasi museum hendaknya menguasai segala sesuatu yang dipesankan oleh sumber (*sources*). Sumber diinformasikan melalui benda koleksi (artefak) sebagai peran transmisi dalam saluran (pameran) kepada pengunjung. Hal ini akan terjadi bila peneliti tidak menjadi kurator museum, sedangkan di MEI kaya dengan koleksi budaya materi sebagai hasil penelitian etnobotaninya, tampak belum ada upaya atau kebijakan mentranmisikan pesan. Sementara yang terjadi dalam penyampaian pesan hanya timbul sepengetahuan dari masing-masing individu pemandu sebagai staf museum.

Program edukasi melalui kegiatan *guiding* di MEI merupakan alternatif keberhasilan penyampaian pesan kepada masyarakat pengunjung. Secara konseptual dengan hanya melalui media pameran saat ini, pemahaman terhadap objek belum memadai. Dengan demikian kepiawaian pemandu akan sangat dipertaruhkan dalam keberhasilan misi museum ini,

MEI dalam perjalanannya masih menggunakan komunikasi yang sederhana. Kecenderungan menganut pada bentuk komunikasi linear masih melekat yang dibuktikan dengan adanya kepasifan respon ataupun timbal balik dari pengunjung. Kepasifan reaksi dari pihak museum atas respon pengunjung juga masih dominan dilakukan oleh MEI. Datang atau ketidakdatangan kembali mengunjungi museum juga merupakan salah satu indikator keberhasilan pengomunikasian pesan museum. Pada kasus tersebut di atas bila dilihat dari bentuk komunikasi Cameron bahwa dalam penyampian pesan dari sumber diperlukan beberapa trasmiter yang dalam hal ini adalah para staf museum yang berperan sebagai pemandu.

Bentuk atau model lain dalam komunikasi museum antara lain : model komunikasi sederhana dengan *feedback loop* di mana tim pameran sebagai transmiter menyampaikan pesan kepada pengunjung. Selanjutnya pengunjung melakukan umpan

balik berupa tanggapan ataupun interpretasi objek atas pameran tersebut. Pada model komunikasi sirkuler penerima pesan lebih aktif, makna pesan tidak lagi ditentukan oleh pengirim melainkan ditentukan juga oleh penerima pesan, yang pada akhirnya pemaknaan pesan ditentukan oleh kedua belah pihak yakni pengirim dan penerima pesan. Bila proses ini berulang makin sering maka semakin efektif komunikasi dalam menginterpretasi pesan.

Aplikasi model proses komunikasi sirkuler pada museum seperti yang telah disinggung sebelumnya yaitu dikemukakan oleh E.I. Knez and G. Wright (1970). Perkembangan model komunikasi pada museum selanjutnya dikenal model komunikasi dengan istilah *Expanding Context for Communication theory* museum harus mempunyai hubungan (relationship) dengan sekitarnya, yaitu media, group dan organisasi-organisasi (Akbar 2010 : 166).

Media cetak sebagai contoh seperti surat kabar yang terkenal di wilayah Bogor Jawa Barat, misalnya Radar Bogor, Kompas, Pikiran Rakyat dan lain lain. Museum dapat memanfaatkan media ini dalam ekspansinya agar dikenal oleh masyarakat sekitar. Museum dapat bekerja sama dengan media cetak dalam mengisi informasinya, sebagai contoh dengan mengisi kolom tertentu pada surat kabar dengan informasi koleksi museum secara periodik.

Media elektronik juga dapat dimanfaatkan oleh museum, sebagai contoh radio, televisi. Dengan bekerjasama mengisi acara-acara media tersebut, museum dapat mengupayakan jalinan komunikasi dengan masyarakat. Media masa elektronik yang berada di sekitar seperti Radio Republik Indonesia (RRI) Bogor, dan radio swasta lain sangat memungkinkan dalam melebarkan sayap komunikasi dengan masyarakat. Begitu pula dengan media televisi baik TV pemerintah atau milik perusahaan swasta dapat dimanfaatkan untuk bekerjasama secara mutualisme.

Dalam komunikasi museum juga diperlukan jalinan kerjasama dengan group dan organisasi misalnya : komunitas pencinta tumbuhan, sekolah-sekolah dan kelompok-kelompok pemangku kepentingan (stakeholders) misalnya peneliti, pemerhati museum dan lain-lain, serta tidak terlepas dari keadaan budaya dan sosial masyarakat (*Cultutal and Society*) di sekitar museum.

Pameran sebagai media komunikasi museum

Media komunikasi di museum dapat berupa pameran dan program-program edukasi. Salah satu media komunikasi melalui pameran terdiri dari pameran tetap dan pameran temporer. Pameran adalah sebagai media penyampaian pesan utama museum. Gary Edson dan David Dean mengutip pernyataan dari Jan Verhaar dan Han dan Meeter (1989) dalam bukunya berjudul *Project Model Exhibition* bahwa :

"An exhibition is means of communication aiming at large group of the public

with the purpose of conveying information, ideas and emotions relating to the material evidence of man and his surroundings with the aid of chiefly visual and dimensional method".

Pameran merupakan sarana komunikasi dengan sekelompok masyarakat untuk menyampaikan informasi, ide dan emosi berkaitan dengan bukti materi kebudayaan manusia dan lingkungannya dengan bantuan metode visual dan dimensi (Edson dan Dean,1996 : 151).

Kondisi pameran MEI saat ini tampak pada tingkat eksplanasi yang ditandai dengan adanya label individu yang terdiri dari: nama koleksi, pemanfaatan/ penggunaannya, jenis tumbuhan yang merupakan bahan mentahnya, dan asal daerah/ lokasi yang bisanya dapat mengaitkan dengan nama suku bangsa (etnis). Kebudayaan fisik pada koleksi MEI kerap menyajikan tinjauan dari sistem teknologi tradisional pada benda koleksi peralatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengelompokkan yang diwujudkan dalam bentuk judul vitrin. Aspek kebudayaan fisik dalam sistem peralatan yang dipamerkan MEI meliputi : peralatan tradisional sebagai alat produksi, senjata (alat berburu), wadah, makanan (pangan), pakaian dan perhiasan (sandang), bahan tempat tinggal (papan), Peralatan (rumah tangga, dapur, transportasi, pengolah, pertanian, perikanan, produksi dan lain-lain), mainan anak-anak, dan untuk kesehatan (obat-obatan dan bahan jamu). Koleksi lain merupakan koleksi alam sebagai pelengkap yang berkaitan pula dengan edukasi botani kepada masyarakat pengunjung, hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa koleksi alam yang disertai panel-panel edukasi.

Sistem pengetahuan tradisional pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan merupakan salah satu alternatif cara-cara konservasi sumberdaya alam tumbuhan. Hal ini merupakan salah satu unsur edukasi museum. Sebagai contoh di masyarakat misalnya adanya istilah "hutan larangan" yang diberlakukan secara adat pada masyarakat lokal tertentu, hal ini merupakan peran penting dari data etnobotani dari segi keuntungan secara ekologi. Namun disayangkan contoh seperti ini belum disajikan dalam display. Peran data etnobotani yang lain adalah peran ekonomi di mana etnobotani mengungkapkan berbagai jenis tumbuhan berguna yang memiliki nilai ekonomi lokal yang dapat dikembangkan menjadi komoditi nasional ataupun internasional, sebagai misal pengungkapan berbagai jenis tumbuhan obat-obatan tradisional menjadi sumber bahan aktif obat modern.

Label dan narasi pada koleksi etnobotani merupakan hasil penelitian yang seharusnya menjadi sumber alur ceritera pameran, juga hal-hal yang dirasakan penting oleh kurator untuk menjadi topik dalam pameran. Dalam pameran diperlukan penyusunan garis besar pameran yang dimulai dengan judul, topik, sub, topik dan poin penting pameran, hal ini mencakup deskripsi, gambar-gambar atau foto-foto, dan koleksi pendukung ceritera (Edson 1996 : 183).

Pameran tetap MEI yang berada di lantai dasar gedung Herbarium Bogoriense hingga saat ini masih belum memiliki narasi yang lengkap, sehingga alur cerita pun

menjadi kurang memadai. Oleh karena itu MEI sangat perlu memperhatikan peran kurator sebagai jantung pesan komunikasi pameran museum. Secara umum hingga saat ini benang merah pesan pameran tetap MEI belum jelas.

Display koleksi ditampilkan menurut apa adanya sehingga ditemukan penyajian yang tidak konsisten. Sebagai misal ditemukannya subtema "Labu" dan "Tumbuhan dan Bali" pada areal blok atau deretan kelompok subtema "Pemanfaatan Tumbuhan". Contoh lain dijumpai pada deretan kelompok "Nama Jenis Tumbuhan" terdapat subtema nama etnis yaitu pada vitrin "Batak" berada diantara vitrin Pisang dan Palem, kemudian ditemukan pula vitrin Tana Toraja berada pada deretan kelompok nama jenis tumbuhan. Penentuan Areal Blok kelompok subtema-subtema perlu dibenahi kembali disusun dimulai dari yang sederhana sampai *advance*.

Pameran di Museum Etnobotani Indonesia telah berusaha menciptakan bentuk pameran tematik bersifat edukatif dan menggunakan kombinasi objek dan informasinya. Namun pada kenyataannya kondisi alur pameran sebenarnya menggunakan pendekatan taksonomik. Hal ini dibuktikan dengan penyajian koleksi yang lebih mendekatkan pada kesamaan jenis dan kegunaan koleksi. Terdapat empat pendekatan konsep alur penyajian yaitu : pendekatan kronologi, pendekatan taksonomik, pendekatan tematik dan pendekatan gabungan. Pendekatan taksonomik lebih menekankan pada penyajian koleki yang memiliki kesamaan jenis dan berdasarkan kualitas, kegunaan, gaya, periode dan pembuat (Tjahyopurnomo : 2012). Selanjutnya penentuan display ditentukan oleh tujuan museum apakah dominan pada objek dari pada informasi atau sebaliknya. Menurut salah satu pendiri MEI bahwa salah satu tujuannya adalah menginformasikan dan memperkenalkan keanekaragaman hayati tumbuhan melalui spesimen herbarium dan benda artefak budaya sebagai koleksinya. Berkaitan dengan ini menurut Dean (1996) jenis pameran dapat ditentukan melalui gambaran dalam bentuk skala perbandingan antara penyajian objek dan muatan informasinya. Penyajian koleksi atau objek pada display museum yang dominan dari pada informasinya menunjukkan bahwa museum masih tradisional artinya display museum masih berorientasi pada objek. Sebalikya pada perkembangan museologi baru, museum modern lebih banyak menampilkan informasi dari pada objek atau koleksi. Pada display MEI berdasarkan perbandingan tersebut ternyata display koleksi lebih dominan benda koleksi dari pada muatan informasi baik dalam bentuk teks, gambar, foto ataupun media pendukung lainnya.

Dalam tatanan museum sebagai media komunikasi, bagi masyarakat pengunjung sudah selayaknya pameran (*exhibition*) memegang salah satu peran penting di dalamnya. Secara ideal koleksi pameran diharapkan dapat "berbicara" agar komunikasi lebih efektif, diimplementasikan dalam bentuk media primer seperti benda-benda koleksi real dan media skunder yang dapat berupa foto-foto, gambar, replika, label, narasi, digital komputer ataupun teknologi "*touchscreen*" yang berfungsi sebagai pendukung objek. Artefak merupakan kebudayaan materi sebaiknya bersifat *inter-defendent* di mana nilai

dari setiap koleksi artefak dapat ditentukan dari kehadiran dengan sesuatu yang lain secara berasamaan (Pierce 1991 :47-48).

Penataan pameran di MEI dianalogikan dengan konsep semiotik strukturalisme, tampak pada museum ini tersimpan budaya materi secara berkelompok yang dipresentasikan pada judul vitrin, maka hendaknya subtema tersebut merupakan sintagma dari tema. Aspek penting dari sintagma adalah aturan atau konvensi yang menjadi dasar penyusunan paduan dari unit-unit (Fiske 1990 : 84). Dalam hal ini sebagai contoh adalah koleksi artefak yang termasuk kategori pemanfaatan tumbuhan berdasarkan nama jenis tumbuhan, nama pemanfaatan/kegunaan alat (sebagai sistem ekonomi dan fungsi) dan berdasarkan nama lokasi atau pulau serta nama etnis. Secara struktur pameran MEI mempunyai tema "Pemanfaatan Tumbuhan Indonesia" sebagai sintagma (tema) dan sub tema-sub tema yang seharusnya merupakan hubungan paradigmatik. Dengan demikian semua pesan melibatkan seleksi (dari paragdigma) dan kombinasi kedalam sintagma. Pada kenyataan dipandang dari kondisi struktur ini tampak masih ada kategori lain yang membentuk sintagmanya, dan ini dapat menjadi bahan kajian penelitian lebih lanjut.
Kondisi saat ini penempatan koleksi pameran MEI berdasarkan klasifikasi yang didalamnya mengandung hubungan paradigmatik. Sebagai contoh misalnya pada subtema "Alat Perangkap Ikan" berisi 16 benda koleksi dalam fungsi sebagai peralatan perangkap ikan yang hampir sama, hanya berbeda bentuk dan lokasi pengambilan koleksi. Hal ini merupakan relasi asosiasi atau pilihan koleksi peralatan sebagai perangkap ikan, dan banyak contoh pada subtema lain yang menggambarkan kondisi seperti ini.

Data dan hasil observasi menunjukkan bahwa konten pameran MEI sampai saat ini dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yaitu : berdasarkan nama jenis tumbuhan, pemanfaatan, nama lokasi atau pulau dan nama etnis dan koleksi alam.

Data hasil observasi tersebut di atas selanjutnya dilakukan seleksi terhadap artefak yang mempunyai nilai tinggi, data lengkap dan akurat menempati prioritas utama dalam display. Pengelompokkan kepada satu kesatuan area (blok) masing-masing subtema akan memperbaiki alur cerita (*story line*) dan mempermudah secara fisik sirkulasi atau alur pengunjung (*visitor flow*) dalam menetukan pilihan objeknya.

Berkaitan dengan pameran, pada konsep strukturalisme dikenal dengan istilah *langue* dan *parole* dalam linguistik yang dapat diaplikasikan pada artefak sebagai kebudayaan materi, secara struktur dapat membatu peningkatan efektivitas komunikasi museum. Bila kosa kata dan elemen tata bahasa (*grammar*) dipilih dari *langue* untuk membentuk suatu kalimat yang menjadi sarana komunikasi, maka dapat dianalogikan pada artefak dalam museum dengan kategori tertentu menjadi artefak set yang membentuk *parole*. Sementara bila kita simak sebagai contoh salah satu koleksi pameran pada vitrin Alat pertanian misalnya "Bajak"/ "Luku" dan "Garu" akan lebih bermakna bila diberi pendukung seperti narasi tentang alat pertanian yang dikaitkan dengan sejarah dan budaya pertanian di Indonesia, gambar yang menyajikan budaya pertanian, foto atau rekaman

video yang menjelaskan unsur-unsur kebudayaan dalam proses pertanian di Indonesia, dan lain-lain sehingga menjadi artefak set yang dapat memudahkan pemahaman pesan objek bagi pengunjung.

Koleksi dalam museum etnobotani akan menjadi kaya manakala setiap koleksi yang merupakan relasi paradigmatik dari tema yang disuguhkan kepada pengunjung diuraikan kedalam relasi sintagmatik. Berkaitan dengan ini dalam pekerjaan merepresentasi objek bahwa kompleksitas dari dunia kehidupan tertentu sering lebih jelas disampaikan melalui bentuk visual, seperti budaya film, fotografi dan materi, daripada yang mungkin melalui teks etnografi saja. Dalam prakteknya, foto, film, budaya material dan buku sering melibatkan kombinasi kuat dari kata-kata dan gambar dalam pengaturan bahan tertentu (Bouquet 2012 : 96)

Penampilan display agar berkesan eksotis pada prakteknya tentu museum perlu koordinasi dengan desainer dan seniman sehingga disamping pengunjung mendapatkan pesan sesuai tugas, fungsi dan misinya juga tidak membosankan dalam menyimak sajian pameran. Bila hal ini diaplikasikan berkonsekwensi dengan jelas secara fisik menempati ruang yang lebih luas, namun gagasan ini sejalan dengan adannya rencana pengembangan museum secara fisik di MEI.

Penyajian media terutama pendukung koleksi dalam mengarahkan pengunjungnya untuk mencapai tujuan pesan pameran kurang memadai. Sementara ini walaupun di MEI dalam penyajian pamerannya masih dalam bentuk statis namun telah diupayakan dengan menggunakan *guide* atau pemanduan dan bimbingan yang melibatkan faktor manusia. Pemanduan (*guiding*) sangat berperan penting dalam mengomunikasikan pesan museum secara langsung kepada masyarakat pengunjung. Kondisi pameran sebagai saluran atau media komunikasi yang tidak sempurna dapat diatasi salah satunya dengan program guiding ini. Namun demikian kendalanya secara teknis tidak setiap manusia mempunyai pengetahuan dan *skill* yang sama, oleh karenanya penyampaian pesan melalui cara ini sangat tergantung pada faktor sumber daya manusia (SDM). Seorang pemandu harus memiliki kemampuan, motivasi dan pengalaman berbicara dengan kelompok orang dari berbagai usia, minat, dan pengetahuan mengenai informasi yang dipamerkan (Dean, 1996 : 89).

Bila seorang pemandu dalam MEI sebagai peneliti dari koleksi yang bersangkutan maka tentunya menyampaikan makna objek sesuai pengetahuan dari konteks awal pada saat penelitian dilakukan di lapangan, namun apabila pemandu merupakan staf museum maka harus berperan sebagai transmiter pesan dari peneliti dan dapat pula dengan penambahan interpretasi baru melalui kajian pustaka terhadap koleksi yang disampaikannya. Kondisi ini bila mengadopsi dari komunikasi model Gerbner (1959) yang telah dimodifikasi oleh John Fiske (1990 : 39) melihat pada posisi vertikal dan horizontal maka penyampaian makna pesan dari koleksi pameran akan tergantung pada kecocokan stimulus eksternal dengan konsep-konsep internal seorang pemandu untuk

mengomunikasikan kepada pengunjung. Selanjutnya pengunjung pun demikian dalam memahami koleksi dalam konteks museum tergantung pada kondisi stimulus eksternal (sajian artefak set dan pemandu) dengan konsep-konsep kognitif yang ada dalam dirinya. Koleksi MEI yang merupakan tinggalan budaya, bila dikaitkan dengan linguistik yang diaplikasikan dalam budaya materi (*material culture*), sesungguhnya dalam pameran MEI menggambarkan tanda-tanda yang bermakna, walaupun benda-benda koleksi yang ditata dalam pameran kebanyakan dianalogikan masih merupakan kata-kata yang perlu disusun menjadi suatu kalimat. Jadi bila mengikuti tatanan ini maka setiap objek dalam vitrin hendaknya menjadi kesatuan yang terstruktur (sintagmamatik). Sajian koleksi dalam vitrin terdiri dari paradigma satu sub tema secara fisik tidak akan tertampung dalam satu vitrin. Kondisi ini akan lebih baik dengan pertimbangan faktor eksotis display dengan volume artefak yang akan dipamerkan.

Sebagai contoh untuk menampilkan koleksi rok wanita suku Dani di Lembah Baliem Papua. Pakaian wanita yang dinamakan "Sali" diperlukan gambaran yang dapat divisualisasikan melalui teks (narasi) atau sarana audiovisual (film/video) yang dapat menuntun penjelasan tentang jenis tumbuhan apa yang menjadi bahan pakaian tersebut (ditentukan nama ilmiah dan contoh herbarium), di mana tumbuhan didapat, kebiasaan berpakaian, latar belakang lingkungan tumbuhan bahan dasar pembuatan pakaian, masyarakat pengguna (etnis), bagaimana pembuatannya dan lain lain dengan segala aspek budayanya, sehingga berkesan tidak hanya sekedar eksplanasi dari koleksi saja, namun juga dapat merepresentasikan enografi dari artefak tersebut.

Display koleksi MEI sebagian besar belum dibentuk kedalam artefak set, dari hasil observasi dinyatakan hanya sebagian kecil saja. Hingga saat ini pada vitrin umumnya hanya diberi label individu dan beberapa narasi untuk katagori yang sudah ditentukan. Vitrin yang telah ada narasi atau lebih cenderung sebagai label kelompok terdapat pada vitrin Pakaian Suku Pedalaman, Alat Pertanian, Aren, Tumbuhan dan Bali, Lesung dan Kentongan, Alat-alat Perikanan, Fermentasi, Alat Tenun, Palem, Sagu, Lontar, Rotan, Tana Toraja, Pelindung Kepala, Mainan anak-Anak, Fermentasi, Hasil Hutan, dan Aneka Buah Biji dan Fungsi. Pendukung koleksi lain seperti gambar atau lukisan yang terdapat pada display ditemukan pada vitrin yang termasuk kategori nama jenis tumbuhan yaitu pada vitrin Lontar, Pisang, Aren. Untuk kategori lain adalah vitrin Tana Toraja dan Jamu Gendong (miniatur dan diorama/tiga dimensi).

Jenis display museum seperti yang digambarkan di MEI yang menggunakan label atau teks atau diorama sebagai pendukungnya menurut Ambrose dan Paine (2006) masih termasuk dalam kelompok bentuk statis, sedangkan display yang dinamis dengan menggunakan sound-guide, ceramah, film/ video/slide, model bergerak atau animatinik. Agar memudahkan perbedaan display statis dan dinamis, dapat diilustrasikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Tabel Display statis dan dinamis. (Sumber Ambrose dan Paine 2006)

Statis	Dinamis
Objek	Live interpretation
Teks dan label	*Sound-guide*
Model	Pemanduan
Gambar	Ceramah
Foto	Film/video/slide
Diorama	Model bergerak dan animatronik
Tableaux	Computer interaktif
Lembar informasi	Alat mekanis interaktif
Buku paduan	Objek yang dapat disentuh
Lembar kerja	Drama
	website

Dengan demikian pameran MEI dapat dikembangkan dari konsep yang statis menuju sajian pameran yang dinamis. Langkah yang dapat dilakukan oleh pengelola adalah mengisi program museum yang mengaplikasikan poin-poin yang termasuk tampilan yang dinamis.

Berkaitan dengan akurasi penyajian artefak pada pameran, kurator atau peneliti etnobotani selama bertugas dilapangan mendapatkan data-data lengkap baik etnobotani dan etnografi serta menambahkan data hasil penelitian lapangan berupa rekaman audio (film atau video) tentang konteks awal dari artefak yang akan dipamerkan. Dengan demikian tampilan alur cerita yang dipamerkan sesungguhnya dapat divisualisasikan kepada pengunjung museum

Alur Pameran

Pameran MEI sebagai salah komponen komunikasi museum terdapat kelemahan-kelemahan. Kondisi pameran MEI lebih dari 23 tahun yang lalu sampai sekarang belum mengalami perubahan yang signifikan. MEI dalam penataan ruang pameran pada salah satu sisi terlihat lengang, sementara sisi lain ruangan display sangat padat dengan koleksi yang dipamerkan. Nama judul dan narasi pada display masih ada yang kosong. Alur pengunjung (*visitor's flow*) juga nampak belum jelas terutama pada bagian akhir di mana

pengunjung mengulang kembali jalur yang telah dilalui untuk menuju jalan keluar. Dalam penyajiannya belum mengaplikasikan audio visual, interaktif, pengaturan cahaya terlebih *hands on*. Pembenahan museum sebaiknya segera dilakukan agar pesan museum yang sesungguhnya dapat sampai pada pengunjung. Tentu bukan kemodernan dari aplikasi teknologi canggih, namun diharapkan informasi dapat mengalir dengan apik sehingga pengunjung memperoleh pesan yang jelas setelah mereka berkunjung ke museum. Kelemahan-kelemahan tersebut juga dapat mempengaruhi pada alur cerita (*story line*). Agar komunikasi berjalan dengan lancar dan maksimal diperlukan rangka pesan yang ingin disampaikan dan cara penyampainnya.

Alur pameran dalam museum sangat dipengaruhi oleh situasi dan kondisi baik display ataupun segmen pengunjung. Dalam denah pameran MEI alur pengunjung yang digunakan mengikuti jalur pameran secara berurutan atau linear, namun pengunjung dapat juga menginginkan arah sesuai kebutuhannya. Alur seperti ini menurut Reuette (2007 : 53) merupakan tipe sirkulasi dengan pola *Perimeter* yang dimodifikasi dengan pola *Freeform*. Dijelaskan juga bahwa tipe dasar dalam sirkulasi atau alur pameran terdapat lima pola yaitu : *Perimeter, Linear, Guided linear, Organic,* dan *Freeform*.

Alur pameran di MEI yang telah ada diawali dengan Judul dan Tema serta pengantar singkat baik tentang museum yang ditandai dengan panil peresmian dan panil "Keanekaragaman Budaya dalam mengenal Sumber Daya Hayati Indonesia". Kemudian diikuti dengan gambaran sejarah yang diwakili dengan tampilan koleksi fosil kayu dan daun, alat berburu, dan pakaian suku pedalaman. Berikutnya subtema-subtema yang mengilustrasikan kategori pemanfaatan tumbuhan sebagai alat pertanian, peralatan dapur, rumah tangga dan seterusnya.

Konsep pameran tetap dapat mempengaruhi pengunjung dalam membantu memahami pesan koleksi secara keseluruhan. Pameran tetap museum dapat ditata dan disajikan dengan menggunakan berbagai pendekatan. Pameran MEI pada awalnya koleksi dikumpulkan, kemudian dipamerkan seketika. Penataan tanpa pengorganisasian koleksi baik berdasarkan kesamaan bentuk, asal daerah, atau kegunaan. Pada umumnya pemberian label pun masih sangat sederhana. Kondisi seperti ini dikenal dengan pendekatan *oven strage*.

Pendekatan penyajian dan tata pamer yang ideal adalah pendekatan kombinasi objek dan ide (koleksi dan muatan informasi). Museum memilih objek dan ide dalam waktu bersamaan berdasarkan signifikansi koleksi dan muatan informasi dalam mencapai tujuan museum.

Berdasarkan kondisi data koleksi pameran yang diuraikan, aplikasi konsep pendekatan ide sangat diperlukan. Mengingat edukasi merupakan salah satu tujuan utama museum, maka harus mengambil sikap cerita atau informasi yang akan disampaikan, di mana informasi itu digunakan, dan memilih objek yang akan ditampilkan. Pameran diperlakukan dengan areal atau blok yang konsisten dan sesistematik mungkin.

Penempatan koleksi dapat ditata sedemikian rupa sehingga mengikuti alur sebagai berikut:

Rangkaian alur sebagai pengantar pameran MEI diawali dengan tampilan Judul dan Tema museum, kemudian diikuti dengan sejarah singkat pendirian museum yang ditandai dengan panil peresmian MEI. Pada area ini dirancang adanya panil sejarah singkat tentang etnobotani yang berisi deskripsi tentang hubungan manusia dan tumbuhan. Penyajian panil gambaran umum etnobotani dengan judul "Keanekaragaman Sumber Daya Tumbuhan melalui Keragaman Budaya". Panil ini berisi tentang klasifikasi secara umum tentang pemanfataan sember daya tumbuhan sebagai pangan, sandang, papan, obat-obatan, peralatan dan Upacara adat dan kegiatan sosial dan lainnya, dikaitkan dengan penelitian biologi, ekologi, agronomi, geografi, fitokimia dan lain-lain, yang bertujuan untuk kesejahteraan masyarakat Indonesia. Penjelasan ini disajikan dalam bentuk panil teks dan photo-photo yang diperlukan. Agar lebih menarik didukung sarana sound guide terutama bagi pengunjung perorangan.

Selanjutnya koleksi fosil kayu dan daun, koleksi ini dapat mewakili sejarah adanya tumbuhan di masa lalu. Koleksi kapak batu didisplay dengan alasan alat ini sebagai bukti & tanda pengenalan teknologi peralatan di masa lampau sebagai wujud adanya kreatifitas dalam menghadapi kehidupan yang bergantung pada alam pada saat itu. Koleksi fosil kayu dan daun dapat mewakili sejarah keberadaan perkembangan tumbuhan masa silam. Pada areal ini disajikan informasi pengetahuan dengan menggunakan media pendukung film/video yang berkaitan dengan sejarah fosil tersebut.

Koleksi peralatan berburu merupakan sajian tentang adanya beberapa etnis di Indonesia yang memanfaatkan bagian tumbuhan sebagai alat berburu. Bahan dari bagian tumbuhan dibuat sedemikian rupa menjadi peralatan berburu untuk memperoleh makanan hewani. Jenis-jenis peralatan yang ditampilkan seperti : tombak, sumpit, busur dan anak panah. Koleksi ini merupakan sebagian kecil yang mewakili peralatan berburu oleh etnis tertentu yang ada di Indonesia.

Pada areal koleksi pakaian suku pedalaman salah satunya disajikan pada sebuah vitrin dengan sub tema Pakaian Suku Dani. Sub tema ini menampilkan adanya etnis di Indonesia yang masih memanfaatkan sumber daya hayati tumbuhan sebagai bahan pakaian. Benda artefak pada areal suku pedalaman ini diantaranya adalah pakaian suku pedalaman pria dan wanita dari Papua, alat membawa barang (noken), bahan pembungkus mayat, cawat dari Kalimantan dan baju perang Toraja yang disajikan secara terpisah dan terstruktur.

Berikutnya sajian inti pameran MEI yang berupa subtema-subtema yang tergolong pada areal Pemanfaatan Tumbuhan 1 meliputi peranan tumbuhan : sebagai bahan sandang yang diwakili oleh pakaian pedalaman dan pakaian tradisional daerah, bahan pangan, bahan papan, bahan obat-obatan, alat pertanian, peralatan rumah tangga, peralatan dapur, peralatan perikanan, sarana upacara adat tradisional dan seterusnya.

Areal Pemanfaatan Tumbuhan 2 merupakan kelanjutan pameran MEI untuk

melengkapi sajian pemanfaatan tumbuhan yang mendukung tema pameran. Pada Areal ini diisi dengan subtema Kerajinan, Hiasan, Anyam-anyaman, Kosmetik dan alat musik tradisional. Koleksi sajian pada areal ini koleksi dapat merupakan artefak yang mempunyai nilai sejarah atau koleksi hasil karya budaya yang masih diproduksi hingga kini masih berada di tengah masyarakat, atau produk yang berbentuk modern yang berbasis pada pemanfaatan tumbuhan. Sebagai contoh untuk obat-obatan sebagai alternatif kesehatan, kosmetik yang bersumber dari tumbuhan. Dalam perencanaannya dapat dibuatkan display bekerjasama dengan perusahaan yang berkecimpung dalam obat-obatan tradisional misalnya perusahaan Jamu dan perusahaan bergerak dalam kesehatan atau kecantikan, seperti produk kosmetik Sari Ayu atau Mustika Ratu. Pada blok lain misalnya alat musik tradisional, tersedia replika peralatan musik yang dapat dimainkan oleh pengunjung dalam bentuk pameran *hands on*.

Sebagai Penutup pameran disajikan konsep keseluruhan kaitan sumber daya hayati tumbuhan dengan budaya masyarakat lokal. Dapat diilustrasikan dengan tampilan diorama lingkungan alam dengan jenis tumbuhan dan pemanfaatan bagian-bagian tumbuhan berserta etnisnya. Tampilan berbagai macam jenis tumbuhan dalam bentuk herbarium dan foto-foto etnis yang ada di Indonesia.

Tampilan vitrin koleksi atau diorama yang mengekspresikan subtema, secara fisik dalam pameran dikondisikan dalam bentuk areal atau blok. Luasan blok ini sangat tergantung pada volume koleksi artefak yang akan disajikan dan material pendukung koleksinya.

Pada alur di atas disisipkan pendekatan pameran partisipatori yaitu pada subtema alat perikanan, bahan obat-obatan dan mainan anak-anak. Pada prisipnya konsep ruang pameran diharapkan menuju presentasi pameran yang bertujuan adanya keterlibatan pengunjung, menciptakan bahwa mereka merasa merupakan bagian dari museum dan pemeran itu sendiri. Konsep pendekatan tematik, sitematik, interaktif, partisipatif dan *hands on* menjadi pilihan terbaik saat ini. Pendekatan pameran yang menarik dan masih jarang dilakukan pada museum di Indonesia dan di MEI belum dilakukan adalah pendekatan partisipatif. Konsep pameran partisipatori penting dilakukan di MEI mengingat keterlibatan unsur pengunjung dalam komunikasi museum. Istilah partisipatif atau definisi participatory oleh Nina Simon dalam bukunya berjudul *The Participatory Museum menuliskan:*

> *" I define a participatory cultural institution as a place where visitors can creat, chare and connect with each other around content…."*

Beliau mengatakan definisi partisipatori pada institusi berkaitan kebudayaan (pameran museum) adalah tempat bagi pengunjung dapat berkreasi, berbagi dan terkoneksi antara satu sama lain sesuai dengan konten atau isi pameran. Selanjutnya dijelaskan berkreasi berarti pengunjung dapat menyumbangkan kontribusi berupa ide, benda, cerita, opini ataupun ekspresi kreatif pada isi pameran. Berbagi mempunyai

pengertian pengunjung dapat berdiskusi, membawa pulang dan mendistribusikan apa yang mereka lihat atau diperbuat selama di pameran. Kemudian terkoneksi maksudnya yaitu pengunjung dapat bersosialisasi dengan orang lain di pameran tersebut. Berkreasi, berbagi dan terkoneksi harus berhubungan dengan koleksi, isi, dan tema pameran yang sedang berlangsung (Simon,2010 : ii-iii).

Menurut Simon (2010) yang dikutip Arainikasih (2012 : 53) menyatakan bahwa pameran interaktif berbeda dengan partisipatori, Pameran interaktf adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan isi pameran secara didaktik atau secara tradisional, yakni museum sebagai satu-satunya sumber informasi yang menggurui pengunjung melalui teknik atau desain. Sedangkan pameran partisipatori merupakan konsep museum yang mendengarkan dan merespon serta mengajak pengunjung sebagai partisipan yang aktif. Dengan demikian konsep partisipatori dalam pameran museum tidak menyampaikan informasi satu versi informasi yang sama kepada seluruh pengunjungnya, melainkan memfasilitasi berbagai konten yang diproduksi bersama dengan pengunjung. (Arainikasih 2012 : 49).

Dalam hal mengolah pameran sebagai sumber pesan museum, konsep seperti tersebut di atas mirip dengan sistem komunikasi model perluasan konteks komunikasi atau *Expanding Context for communication Theory*, di mana sumber pesan atau konten informasi pameran sama-sama dibangun oleh kedua belah pihak yaitu antara museum dan pengunjungnya. Dengan demikian antara museum dan pengunjung sama-sama mendapat berperan sebagai komunikator baik dalam mendeterminasi dan memberikan muatan informasi koleksi atau pesan.

Komunikasi museum melalui pendekatan edukatif

Museum disamping bertujuan rekreasi atau hiburan juga untuk pendidikan. Sebagaimana diuraikan dalam misi MEI selain sebagai pusat penelitian, juga masyarakat dapat lebih mengenal keanekaragaman flora yang dipamerkan melalui artefak. Misi yang lainnya untuk mendorong kreatifitas dan daya cipta pemanfaatan berbagai jenis tumbuhan. Pendidikan dalam museum sangat penting untuk diprioritaskan. Pameran museum, tata letak, dan suasana umum dapat mengekspresikan sudut pandang tentang pendidikan dan pengunjung akan tetap menerima pesan-pesan pendidikan yang kuat. Pengalaman berkunjung ke museum bagi sebagian besar pengunjung baru mengandung pendidikan, meskipun tidak semua pengalaman dapat diartikan pendidikan. Ekspresi gerakan pencerahan pada museum menurut Hudson yang dikutif Hein (1998) bahwa museum yang mempunyai koleksi hingga kini disajikan untuk kesenangan dan pengajaran dari beberapa orang yang harus dapat diakses ke semua orang.

Pada program edukasi dalam pameran tetap Museum Etnobotani Indonesia ditinjau dari karakteristik pendidikan yang dimilikinya yaitu : Pertama, menggambarkan

apa yang dipelajari dari pameran adalah masih dalam bentuk komponen didaktif antara lain dengan adanya label-label individu dan label kolektif serta panel-panel, belum ditemukan adanya perangkat pendukung koleksi yang mengadopsi teknologi masa kini seperti film atau video, slide, komputer interaktif . Kedua, tujuan pembelajaran ditentukan oleh isi yang harus dipelajari, sebagai contoh pengisian Lembaran Kerja Siswa (LKS) dari pengunjung (biasanya tingkatan SD s/d SMA) dan permintaan kepada pihak museum mengenai arahan dari guru pembimbing siswa, ke tiga program pendidikan dengan tujuan pembelajaran dapat ditentukan oleh isi yang harus dipelajari. Hal ini menunjukkan ciri pameran yang menurut Geoge Hein adalah pendekatan pendidikan *didactic expository*.

Koleksi, panel dan label yang ditampilkan merupakan cara yang dilakukan Museum Etnobotani untuk berkomunikasi dengan pengunjung. Pameran dengan tema yang *didactic* adalah keadaan yang sebenarnya bukan salah satu interpretasi dari peristiwa atau interpretasi pengunjung. Pameran seperti ini menurut Hein mengajarkan kepada pengunjung untuk tidak mengarahkan kepada sebuah alternatif mengubah penjelasan pada panel-panel di masa datang. Lebih dari tiga puluh tahun pameran MEI tidak begitu banyak mengalami perubahan. Kondisi sistem pendidikan yang diterapkan pada pameran museum etnobotani masih bergaya tradisional. Hingga kini tampilan label individu dan panil-panil masih setia menemani koleksi artefak. Kondisi pameran yang statis perlu adanya perubahan ke arah yang dinamis agar dapat lebih menyesuaikan kepada tampilan pameran dengan pendekatan pendidikan yang lebih baik.

Pendekatan pendidikan *didactif expository* masih bersifat statis, sehingga bagi pengunjung tertentu hal seperti ini tidak menarik, namun pendekatan ini akan sesuai bagi mereka yang membutuhkan informasi tentang koleksi tertentu dari pameran. Sebagai contoh umumnya pengunjung yang tergolong pelajar tertarik dengan pendekatan ini karena adanya tugas dari guru atau sekolah, namun bila mereka tidak terbebani dengan tugas tersebut maka pendekatan ini kurang menarik bagi pengunjung pelajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi di ruang pameran MEI, bahwa mereka lebih cepat melewati objek atau tidak banyak memperhatikan pesan objek bila tidak mendapatkan tugas dari guru atau pihak sekolah.

MEI seharusnya dapat menyajikan sarana pameran yang diharapkan adanya berbagi dalam hal pengetahuan, namun tampaknya masih belum memacu pada kegiatan ini terutama interaksi secara fisik. Fakta di lapangan membuktikan pengunjung tidak berkenan untuk menyentuh benda-benda koleksi sebagai objek. Larangan tersebut terdapat dalam label sekitar benda koleksi. Ini jelas menjadi salah satu kendala terciptanya interaksi antara objek dan pengunjung secara fisik. Namun, sebenarnya hal ini merupakan kebijakan pihak museum untuk mengamankan benda artefak dan pengunjung sendiri. Artefak etnobotani merupakan benda organik dan telah mengalami proses pengawetan dengan menggunakan bahan kimia. Salah satu solusi adalah dengan cara menyediakan sarana penunjang, misalnya dengan menggunakan replika benda koleksi agar pengunjung

dapat berinteraksi melalui indranya dan bagi museum merasa aman dalam konservasi artefaknya aslinya.

Dengan adanya perubahan display pameran ke arah yang dinamis diharapkan dapat menerapkan sistem yang lebih cocok dengan kondisi pendekatan pendidikan yang lain. Display yang menyajikan unsur partisipasi aktif atau merangsang terjadinya partisipasi pengunjung pada koleksi museum dapat mengarah pada pendekatan pendidikan *discovery*. Sebagai contoh disediakan ruang *discovery* yang menyajikan demonstrasi bagaimana cara pembuatan atau pengawetan herbarium, yang menyediakan bahan dan alat yang dapat dipraktekan pembuatannya langsung oleh para pelajar/ pengunjung (*hands on*). Dengan ini pengunjung jelas akan dapat menghabiskan waktu lebih lama dan lebih berkesan dari pada pendekatan yang pertama. Contoh lain misalnya pengunjung dapat mencoba memainkan salah satu alat musik tradisional seperti calung, angklung, suling, gambang, sasando dan lain-lain yang pada akhirnya mereka akan mempelajari bagaimana alat musik itu dibuat, dari bahan apa, jenis tumbuhan apa, bahan diperoleh di mana dan lain sebagainya yang informasinya didapat melalui pendukung koleksi seperti media teks, video atau film yang sesuaikan dengan kondisi museum.

Pendekatan *discovery* dapat dilakukan salah satunya dengan cara panel ataupun label yang mengarahkan pada suatu pertanyaan kepada pengunjung yang diharapkan direspon, sehingga terjadi partisipasi aktif dalam membangun pikiran pengunjung ditunjang dengan sarana fisik ruang *discovery*, agar dapat mengeksplorasi sebagian atau seluruh komponen koleksi, pada akhirnya pengunjung dapat menginterpretasi sendiri walaupun bertentangan dengan interpretasi pameran. Pada MEI bila tercipta rancangan koleksinya menuju artefak set seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dan dengan ditunjang koleksi pendukung yang dinamis maka sistem pendekatan discovery ini lebih cocok diterapkan.

Pada situasi dan kondisi pengunjung yang berpartisipasi aktif dalam menginterpretasi koleksi pameran, dan pengunjung mempunyai perkiraan latar belakang pendidikan dan pengetahuan serta pengalaman yang memadai, tentunya museum tidak seharusnya dapat menerapkan pendekatan apa yang telah disebutkan sebelumnya, hal ini karena bisa saja terjadi kesimpulan interpretasi koleksi yang dihasilkan pengunjung berbeda dengan yang ditentukan oleh standar kebenaran eksternal (atau dari pihak museum). Pengunjung yang termasuk kelompok ini umumnya dari kalangan peneliti, pemerhati, pengusaha dan pengunjung umum lainnya dengan latar belakang kriteria tersebut di atas. Dengan demikian menghadapi pengunjung seperti ini lebih dianjurkan menggunakan pendekatan menurut George Hein adalah pendekatan *Constructivism*.

Dengan demikian akhirnya untuk menentukan pendekatan pendidikan pada pameran yang diambil pengelola museum, adalah tergantung situasi dan kondisi tata pameran yang disajikan dan kondisi pengunjung museum.

Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Dalam komunikasi secara umum terdapat tiga unsur penting yaitu sumber pesan (*sources*), saluran (*channel*) dan penerima pesan (*receiver*), yang dapat diaplikasikan pada museum menjadi pengelola museum (kurator) sebagai *sources* yang disalurkan melalui pameran dan program, dan pengunjung sebagai penerima pesan. Pada perkembangan komunikasi di museum selanjutnya pesan dapat dibangun oleh kurator dan penerima pesan sebagai *feedback* berulang, sehingga keduanya dianggap berperan sebagai komunikator. Komunikasi dua arah dalam museum membentuk hubungan dengan media, organisasi dan group atau kelompok pemangku kepentingan (*stakeholder*) dan tidak terlepas dari kondisi kultur dan sosial masyarakat sekitar museum.

Hasil penelitian ini memperlihatkan komunikasi di Museum Etnobotani Indonesia cenderung masih menggunakan sistem komunikasi linier, terutama komunikasi melalui pameran tetap. Fokus pesan yang dijadikan tema dalam museum merupakan paradigmatik yang menjadi ketentuan kebijakan museum yang disesuaikan dengan visi dan misi museum. Berdasarkan data dan penelitian pada pameran tetap Museum Etnobotani Indonesia (MEI), isi pameran yang dikomunikasikan adalah tentang kaitan pemanfaatan tumbuhan dengan masyarakat lokal melalui koleksi artefak budaya dan koleksi alam. Penyajian pameran MEI pada awalnya menggunakan pendekatan *open storage*, kemudian dengan pendekatan objek dan selanjutnya mengupayakan pada pendekatan ide. Konsep alur pameran tergolong secara taksonomik karena penyajian menggunakan pendekatan koleksi yang memiliki kesamaan jenis dan kegunaan.

Subtema dalam pameran diimplementasikan ke dalam judul virtrin dan dapat dikatagorikan berdasarkan pada pemanfaatan tumbuhan, nama jenis tumbuhan, nama lokasi atau pulau dan nama etnis. Muatan informasi dalam bentuk eksplanasi yang sederhana meliputi nama artefak, bahan tumbuhan, kegunaan dan asal daerah atau lokasi koleksi.

Jumlah koleksi hingga saat ini tercatat 6.804 koleksi diantaranya ± 5000 koleksi simplisia tumbuhan obat-obatan dari daerah wilayah Indonesia yang merupakan hibah dari PT Eisai. Penggunaan tumbuhan yang dimanfaatkan sebagai bahan koleksi dengan urutan terbanyak yaitu : bambu, kayu, rotan dan yang lainnya berupa daun, buah, serat, kulit, pelepah, akar dan tangkai pohon. Klasifikasi berdasarkan kategori pemanfaatan tumbuhan menempati koleksi terbanyak di banding kategori lainnya. Kondisi ini memungkinkan sebagai pertimbambangan alternatif untuk rencana penataan koleksi pada pameran tetap yang akan datang.

Substansi koleksi dan penekanan secara kuratorialnya MEI dapat dikelompokkan pada kelompok museum sains, karena memfokuskan dan mengungkapkan pada ilmu pengetahuan tradisional masyarakat di Indonesia. Dari segi intensifikasi penelitian dan

koleksinya MEI merupakan bagian dari museum sejarah alam, dengan demikian MEI dapat berkembang dengan membentuk *cluster* dari museum sejarah alam. Koleksi museum merupakan aset bangsa yang menjadi alat atau objek dalam proses pembelajaran dan pemindahan pesan pengetahuan dan kearifan masyarakat tradisional kepada masyarakat sekarang.

Museum Etnobotani Indonesia dalam menyampaikan pesan melalui pameran masih terkesan belum jelas baik pengelompokkan objek maupun informasinya. Ada beberapa blok atau areal kelompok koleksi berdasarkan pemanfaatan tumbuhan, nama jenis (spesies), nama lokasi dan nama etnis, namun penataannnya masih simpang siur. Penyajian alur pameran kedalam tema yang dijabarkan dalam subtema yang diimplementasikan dalam sajian vitrin yang tidak konsisten dan tidak sistematis serta tidak ada keterlibatan pengunjung. Melihat kondisi ini timbul gagasan bahwa representasi pameran sebaiknya menggunakan pendekatan tematik, sistematik, interaktif, partisipatif dan *hands on*. Dengan demikian Museum Etnobotani Indonesia belum merepresentasikan idealisme yang lain sehingga diperlukan adanya penataan ulang atau revitalisasi.

Penelitian untuk kelengkapan data dan informasi koleksi yang lebih akurat, yaitu melakukan determinasi terhadap koleksi, dan penataan tata pamer khususnya alur pameran, dan upaya mentransmisikan konteks awal dari sumber peneliti kepada pengunjung museum. Kegiatan tersebut merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam aktivitas pameran museum. Pameran kontemporer MEI dalam mengomunikasikan pesan umumya masih menggunakan display yang statis dan hendaknya dikolaborasi dengan cara yang dinamis.

Penyajian dan tata pemeran agar diciptakan koleksi yang hidup dan komunikatif salah satunya dengan cara mengadopsi konsep semiotika strukturalis dalam linguistik ke dalam koleksi artefak. Koleksi berhubungan satu sama lainnya dan didukung oleh sarana pendukung (label, foto, lukisan, gambar, sarana elektronik digital lainnya seperti film atau video), sehingga dapat membentuk struktur penyajian yang bermakna. Hingga saat ini tata pamer yang tampilkan pada pameran kontemporer MEI secara umum belum mengarah pada tatanan artefak set yang dapat menunjang efektifitas penyampaian pesan pameran secara visual, oleh karena itu peneliti yang berperan sebagai kolektor artefak mempersiapkan informasi data konseptual (baik dalam bentuk statis berupa : teks/ tulisan, gambar/foto maupun dalam bentuk yang dinamis seperti film/video), dan mentransmisikan pada pengelola museum guna ketepatan sebagai sumber yang akan dikomunikasi melalui museum.

Museum Etnobotani Indonesia dalam memberikan pelayanannya kepada masyarakat, selain melalui media pameran juga ditunjang dengan salah satu program *guiding* sebagai upaya alternatif yang dinamis dalam menyampaikan pesan. Distorsi akan terjadi bila pengelola museum dalam mengatur stafnya tidak mendapatkan transmisi konteks awal dari peneliti koleksi dan tidak memberikan kontribusi interpretasi baru

terhadap koleksi.

Program edukasi dalam penyelenggaraan pesan yang akan disampaikan dari museum kepada pengunjung sangat tergantung pada kondisi pengetahuan dan pengalaman belajar pengunjung dan tata pamer museum. Museum dapat mengaplikasikan salah satu proses pendidikan baik secara *deduktif ekspository, Stimulus respon*, *Discovery* atau pun *Constructivism*. MEI dilihat dari karakter masih dikatagorikan kedalam museum yang menganut pada pendekatan deduktif parsipatori dan stimulus respon, namun bila tercipta rancangan koleksi dalam bentuk artefak set dan ditunjang koleksi pendukung yang dinamis serta dapat mengadopsi teknologi masa kini dalam display-nya, maka sistem pendekatan discovery ini akan lebih cocok diaplikasikan di MEI.

Pameran MEI dalam penyajian koleksinya termasuk ke dalam museum tradisional karena:

1. Ditinjau dari konten pameran yang didominasi oleh koleksi dibanding informasi
2. Koleksi pendukung yang mengadopsi kemajuan teknologi informasi dalam mendisplay masih sangat kurang yaitu masih menggunakan label dan panil-panil.
3. Dalam penyajian pameran masih menganut sistem komunikasi satu arah

b. Saran

Model komunikasi yang sebaiknya dianut oleh MEI adalah komunikasi yang dapat membangun komunikasi dua arah atau terciptanya timbal balik antara museum dan pengunjungnya. Komunikasi yang lebih luas museum merupakan perwujudan fungsi sosial dapat berhubungan dengan media baik media cetak ataupun elektronik, grup, dan organisasi dan tidak terlepas dari lingkungan budaya dan sosial masyarakat di sekitar museum

Pesan pameran yang efektif salah satunya mengandung alur cerita oleh karenanya pada pameran tetap MEI hal tersebut belum ditemukan sehingga perlu adanya alur cerita yang harus dirancang dalam pengembangan di masa datang.

- Alur pameran dengan benang merah pameran tetap yang jelas, salah satunya mencoba dengan cara mengadopsi strukturalisme linguistik (penerapan sintagmatik, paradigmatik, *langue,* dan *parole*). Mengaplikasikan teknologi masa kini dalam koleksi pendukung. Menciptakan pameran yang partisipatif guna membantu proses komunikasi yang lebih efektif antara museum dan pengunjung.
- Untuk memperoleh komunikasi, sistem edukasi, penataan display, dan daya tarik yang lebih baik bagi segmen pengunjung secara umum, maka diperlukan adanya revitalisasi MEI baik segi konseptual maupun aplikasi dengan harapan perbaikan ke arah kebutuhan masyarakat pengunjung.

Revitalisasi yang akan diprogramkan berkaitan dengan komunikasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Evaluasi terhadap efektivitas pameran tetap yang sedang terselenggara, dengan merencanakan rancangan pameran ke arah paradigma baru yang berorientasi pengunjung (*Visitor oriented*).
2. Seleksi terhadap artefak yang mempunyai nilai tinggi, data lengkap dan akurat menempati prioritas utama dalam display. Pengelompokkan kepada satu kesatuan area (blok) masing-masing subtema untuk mempermudah sirkulasi atau alur pengunjung dalam menetukan pilihan objeknya.
3. Melakukan penelitian di lapangan dengan data koleksi yang lebih akurat dan lengkap termasuk data visual, upaya mentransmisikan dari sumber serta interpretasi baru terhadap benda koleksi museum.
4. Menciptakan bentuk dan proses komunikasi yang luas dan terbuka baik terhadap pihak museum, para pemberi kebijakan museum, pemangku kepentingan (*stakeholder*), masyarakat sekitar museum, media (sosial, cetak, dan elektronik) dan Instansi yang berwenang.
5. Menerapkan sistem edukasi museum yang lebih efektif dengan melihat situasi dan kondisi museum dan pengunjungnya.

Daftar Pustaka

Akbar, A. 2010. *Museum di Indonesia : Kendala dan Harapan*. Papas Sinar Sinanti. Jakarta.

Ambrose, Timoty dan Crispin Paine. 2006. *Museum Basic, 2nd edition*, London, Routladge,

Arainikasih, A, A. 2012. *Tata Pamer Partisipatori*. Museografia Vol.VI No.10. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Dirjen Kebudayaan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Black, Graham. 2005. T*he Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London dan New York: Routledge,.

Bouquet. M. 2012. *Museum A Virtual Anthropology*. Berg. 50 Bedfor Square, London WC1B 3DP.UK – 175 Fifth Evenue, New York, USA.

Callery, Bernadette G. (2004). *Collaborative Access to Virtual Museum Collection Information : Seeing the Walls*.

Cotton, C.M. 1996. *Ethnobotany. Principles and Applications*.John Wiley & Sons Ltd. Baffins Lane, Chichester, West Sussex PO19 IUD, England.

Creswell John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Dean, David. 1994. *Museum Exhibition : Theory and Practice.* London and New York, Routledge.

Edson, Gary and David Dean. 1996. *The Handbook for Museums*. New York. Routledge.

Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies : Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Jalasutra. Yogyakarta.

Foop Michael A. 1997. *Managing Museums and Galleries*. Routledge. New York –USA.

Hein, George E. 1998. *Learning In The Museum*, Routledge, New York.

Hoed, Benny H. 2008. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia. Depok.

Hooper-Greenhill, Eilean. 1996. *Museums and Their Visitors.* Routledge.London dan New York.

---------- 1995. *Museums, Media and Message*. Routledge. London EC4P 4EE, USA and Canada,

Jain S.K. & V. Mudgel. 1999. *A Handbook of Ethnobotany*. Bishen Singh Mahendra Pal Singh.23 A, New Connaught Place Dehra Dun – 248001, India.

Koentjaraningrat. (1997). *Pengantar Antropologi II Pokok-Pokok Etnografi*. PT Rineka Cipta. Jakarta,

Knell, SJ., S. MacLeod, and S. Watson. 2007. *Museum Revolutions, How museums change and are changed*. Routledge.

Littlejohn Stephen W. & Foss Karen A. 2005. *Theories of Human Communication*. Thomson Wadsworth 10 Davis Drive Belmont, CA 94002-3098, USA.

Luthfi Asiarto, dkk. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta : Direktorat Museum,

Dirjen Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Magetsari, N. 2008. *Filsafat Museologi*. Museografia Vol.II, No.2,. Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Mensch. Peter V. 2003. "Museology and Management : Enemies or Friends? Current Tendencies in Theoretical Museology and Museum Management in Europe" makalah dalam Konferensi Tahunan Japanese Museum Management Academy. Tokyo.

Pearce. Susan. M. 1991. *Museum Studies in Material Culture*. Smithsonian Institution Press. Washington DC.

Posey, DA., and K. Plenderleith. 2004. *Indigenous Knowledge and Ethics: a Darrell Posey reader*. Routledge Harwood Anthropology. USA.

Rouette G. 2007. *Exhibitions : A Practical Guide for Small Museums and Galleries*. Melbourne Museum Carlton Gardens, Carlton South, Victoria 3053.

Schultes R.E. & Reis S.V. 1997. *Ethnobotany Evolution of A Disipline*. Dioscorides Press. The Haseltine Building, Portland, Oregon 97204, USA

Schreiner Kalus. 1985. *Fundamentals of Museology*. Berlin, Waren.

Simon, Nina. 2010. *The Participatory Museum*. Museum 2.0. Santa Cruz California. USA.

Tjahjopurnomo R. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Jakarta.

Walujo, Eko. B. & Purwanto Y. 2009. *Keanekaragaman Hayati, Budaya dan Ilmu Pengetahuan*. Etnobotani: Memfasilitasi Penghayatan, Pemutakhiran Pengetahuan dan Kearifan Lokal dengan Menggunakan Prinsip-Prinsip Dasar Ilmu Pengetahuan. LIPI Jakarta.

Wahyudi, W.R &.Johan. I.M. 2009. "Interpretasi dan Tata Pamer Museum" Museografia Vol.III, No.4. Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Peraturan Perundang-undangan

UU RI No.11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya.

Yamin,Martinis. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Museum Etnobotani Indonesia

Prajñaparamita Wujud Estetika Seni Arca

Oleh : Gaya Mentari

Abstract

This paper discusses archaeological artifacts that became one of the collections of the Indonesia National Museum. This artifacts is a statue of Prajñaparamita. Prajñaparamita statue is dating from between the late period of Singhasari Kingdom and early period of Majapahit Kingdom. The purpose of this paper is to convey the beauty of art statues that embodied in the figure of the statue of Prajñaparamita. This paper found that there is a unity between concepts of Buddhism culture with the Singhasari art culture and became to aesthetic artworks.

Keywords: Prajnaparamita, Artifact, Statue, Singhasari, Majapahit.

Seni Arca dalam Arkeologi

Peninggalan budaya manusia dari masa Hindu-Buddha di Nusantara sangat beragam dan terwujud dalam berbagai macam jenis. Peninggalan budaya manusia yang disebut dengan artefak dipergunakan untuk berbagai macam hal yang mendukung aktifitas manusia pada masa lalu. Secara umum, artefak kuna yang dihasilkan dari masa lalu, khususnya masa Hindu Buddha, berhubungan erat dengan kegiatan keagamaan dari masyarakat yang hidup pada masa itu. Artefak kuna tersebut merupakan salah satu wujud penghormatan manusia terhadap sesuatu yang dipujanya dan dihormatinya (Munandar, 2003: 1).

Dalam menciptakan suatu bentuk artefak, masyarakat pada masa lalu membuatnya dengan penuh ketelitian. Ketelitian dalam pembuatan artefak merupakan wujud kecintaannya terhadap hal yang diyakininya yang diwujudkannya ke dalam bentuk artefak itu. Artefak yang masyarakat kuna ciptakan memiliki kehalusan dan penggarapan yang sangat rinci. Kehalusan bentuk dan garapan yang rinci menimbulkan suatu rasa keindahan yang juga dikenal sebagai seni (Sumardjo, 2000: 24). Dengan demikian,

sebagian besar artefak-artefak kuna tersebut merupakan suatu bentuk karya seni (Munandar, 2003:1). Bentuk seni yang diciptakan pada artefak-artefak kuna tersebut juga dibuat agar artefak tersebut tampak lebih indah untuk dipandang (Hartoko, 1993:29).

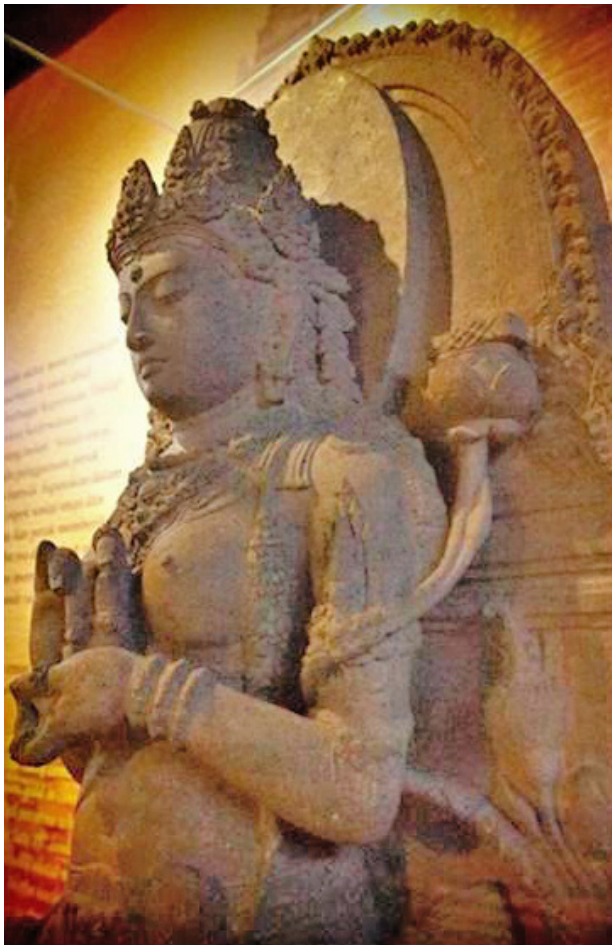
Wujud karya seni yang dihasilkan dari masa Hindu-Buddha sangat berkaitan erat dengan kegiatan keagamaan pada masa itu. Beberapa contoh artefak dari masa Hindu-Buddha yang memiliki nilai seni antara lain bangunan candi, pemandian suci, arca-arca, panil-panil relief, benda-benda teracota, alat-alat upacara, dan lainnya. Artefak-artefak yang dibuat bernafaskan keagamaan tersebut diwujudkan dengan penuh nilai estetika (Munandar, 2003: 2).

Tulisan ini membahas mengenai nilai estetika pada artefak kuna peninggalan dari masa Hindu-Buddha. Artefak tersebut ialah arca Prajñaparamita. Arca Prajñaparamita merupakan arca tunggal yang pengarcaannya tidak disertai dengan tokoh pendamping. Arca ini digarap dengan karya seni yang rinci dan halus (Munandar, 2003: 2).

Arca Prajñaparamita ditemukan oleh Asisten Residen Malang pada tahun 1819. Pada tahun 1923, arca ini diserahkan ke Museum Ilmu Bangsa-bangsa di Leiden (Soemadio, 1997:20). Pada tahun 1978, arca ini dikembalikan kepada pemerintah Indonesia. Hingga saat ini, arca Prajñaparamitamenjadi salah satu koleksi *masterpiece* di Museum Nasional Indonesia (Munandar, 2003:2).

Gaya Seni pada Arca Prajñaparamita

Menurut penduduk di lingkungan penemuan arca, arca Prajñaparamita menggambarkan Putri Dedes. Putri Dedes merupakan ratu pertama kerajaan Singhasari yang terkenal cantik jelita (Munandar, 2003: 3). Namun demikian, penemuan arca di situs Candi Gumpung yang berada di Muara Jambi menunjukkan penafsiran mengenai tokoh Ken Dedes yang diwujudkan dalam arca Prajñaparamita meragukan. Hal tersebut disebabkan arca yang ditemukan di situs ini hancur dan ditemukan tanpa kepala (Munandar, 2003: 20).



Kajian mengenai arca Prajñaparamita ini telah dilakukan oleh Agus Aris Munandar (2003) dalam laporan penelitiannya yang berjudul "Arca Prajñaparamita sebagai perwujudan Tokoh" dan dipublikasikan dalam

buku yang berjudul *Aksamala* (2003). Ia melakukan penafsiran terhadap tokoh yang diwujudkan ke dalam arca Prajñaparamita. Penafsiran mengenai tokoh yang diwujudkan pada arca Prajñaparamita dilakukan dengan melakukan perbandingan terhadap arca sejenis di candi Bhayalango, Tulungagung dan data-data dari naskah Nagarakrtagama. Berdasarkan temuan arca di candi tersebut dan perbandingan dari naskah, diduga arca Prajñaparamita menggambarkan Rajapatni Gayatri, putri bungsu raja Krtanagara yang hidup pada masa akhir kerajaan Singhasari dan awal kejayaan kerajaan Majapahit (2003: 13).

Dibalik penafsiran mengenai tokoh yang diwujudkan dalam arca tersebut, terdapat hal yang menarik untuk diteliti. Hal itu ialah gaya seni yang dimiliki oleh arca Prajñaparamita. Gaya seni tersebut berkaitan erat dengan kebudayaan yang menghasilkannya. Dalam hal ini kebudayaan tersebut diwujudkan ke dalam bentuk konkret berupa seni arca Prajnaparamita (Sumardjo, 2000: 331). Arca Prajñaparamita. yang beberapa kali berpindah tangan ini disebabkan oleh keindahan seninya yang sangat rinci dan halus (Soemadio, 1997:42). Selain itu, arca ini merupakan salah satu arca yang paling indah yang berasal dari gugusan candi Singasari. Oleh karena itu, kajian ini berupaya untuk menjelaskan mengenai tinjauan gaya seni yang terdapat pada arca Prajñaparamita, khususnya arca Prajñaparamita yang kini terdapat di Museum Nasional Indonesia.

Gambaran Umum Arca Prajñaparamita

Arca Prajñaparamita terbuat dari batu andesit. Ukuran tinggi keseluruhan arca adalah 126 cm. Tinggi arca dalam sikap duduk tanpa alas duduk bunga *padma* dan tanpa sandaran (*prabhamandala*) adalah 70 cm. Tinggi alas bunga *padma* arca adalah 30 cm dan lebar terlebar alas bunga *padma* adalah 55 cm (Munandar, 2003:5).

Arca Prajñaparamita menggambarkan seorang dewi yang duduk dalam sikap bersila atau *wajrāsana* (Soemadio, 1997: 42). Masing-masing punggung telapak kakinya diletakkan di atas paha yang berbeda yang disebut dengan sikap kaki *vajraparyangka* (Munandar, 2003: 5). Sikap tangannya merupakan ciri khas meditasi yang berbentuk sedang memutar roda hukum (*dharmmacakra*) (Soemadio, 1997: 42). Pada bagian lengan kirinya melingkar batang bunga teratai mekar. Di atas bunga teratai mekar tersebut terdapat buku yang diyakini sebagai pustaka atau kitab Prajñaparamitasutra[1] . Berdasarkan ciri ini, para ahli menyimpulkan bahwa arca ini merupakanPrajñaparamita (Munandar, 2003: 6, Soemadio, 1997: 42).

Arca Prajñaparamita digambarkan dengan mata yang terpejam. Bibirnya tertutup

[1]Dalam *Aksamala* (Munandar, 2003: 9) disebutkan bahwa Prajñaparamitasutra merupakan kitab yang menguraikan tentang kebijaksanaan dan pengetahuan transendental yang bersifat luhur dalam agama Buddha untuk mencapai hakikat ke-Buddhaan (adikodrati). Prajñaparamita dalam tradisi Buddha Mahayana yang berkembang di Asia Selatan berarti "10 kenyataan sempurna", yaitu: 1) *Dana* (Kebebasan), 2) *Sila* (kehidupan yang baik), 3) *Ksanti* (kesabaran), 4) *Virya* (kekuatan), 5) *Dhyana* (meditasi), 6) *Prajna* (kesempurnaan), 7) *Upayakausalya* (upaya pembebasan dari kehidupan yang semu), 8) *Pranidhana* (ketidaktetapan, perubahan), 9) *Bala* (kemampuan transendental), 10) *Jnana* (Pengetahuan).

dan tipis. Pada bagian tengah dahinya terdapat titik penanda dahi yang disebut *urna*. Rambutnya panjang dan tergerai ke belakang kepalanya yang memanjang hingga bahunya. Kepala arca ini mengenakan mahkota yang dihiasi dengan permata yang jenisnya disebut dengan *kirita-makuta*. Di lehernya terdapat kalung yang menjuntai hingga di atas dada. Pada bagian kedua lengannya terdapat kelat bahu atau gelang bahu berukiran, gelang di bagian siku tangannya, tiga gelang di tangan kiri dan tangan kanannya. Selain itu, jari telunjuk dan ibu jarinya mengenakan cincin. Arca Prajñaparamita mengenakan kain yang menutupi bagian tubuhnya. Kain tersebut diikat dengan ikat pinggang (*bhanda*). Ujung ikat pinggangnya menjuntai hingga ke bagian kakinya yang bersila (Munandar, 2003:6). Pada bagian kakinya, terdapat gelang kaki, dan jempol kaki kanannya mengenakan cincin. Pada bagian belakang kepala arca terdapat lingkaran kedewataan yang disebut dengan sirascakra tanpa motif apapun (polos). Selain itu, pada bagian belakang tubuh arca terdapat sandaran yang disebut *padestal* (*prabhamandala*). Bagian dasar sandaran tersebut berbentuk persegi dan pada bagian puncaknya berbentuk kurawal. Bagian tepian prabhamandala dihias dengan gambaran motif seperti nyala api (Munandar, 2003: 6).

Arca Prajñaparamitaduduk di atas alas yang berbentuk bunga teratai (*padma*). Bagian sisi lapik tersebut digambarkan dengan mahkota bunga teratai yang membuka ke arah luar. Pada bagian bawah alas duduk *padma* tersebut, terdapat alas berbentuk kubus yang bertingkat-tingkat. Pada bagian sisi tengah alas berbentuk kubus tersebut terdapat ukiran berbentuk bunga yang dibingkai.

Prajñaparamita dalam Wujud Estetika Seni Arca

Arca Prajñaparamita digarap dengan permukaan yang cukup halus. Selain itu, arca ini pun memiliki detil ornamen yang sangat teliti. Hal inilah yang membuat arca ini paling menonjol dalam gugusan Candi Singhasari (Munandar, 2003: 21). Keindahannya menunjukkan hasil karya seni yang sangat menakjubkan dari zamannya (Suleiman, 1981:40).

Arca Prajñaparamita diduga merupakan arca yang menggambarkan seorang tokoh yang telah meninggal dalam wujud arca tertentu yang disebut dengan arca perwujudan atau *potrait statue*. Alasan mengapa arca ini disebut sebagai arca perwujudan ialah karena ciri berikut:

1. Arca Prajñaparamita bersikap statis dan kaku.
2. Arca ini digambarkan dengan bertangan dua yang diletakkan di depan dada dengan pose (*mudra*) tertentu.[2]

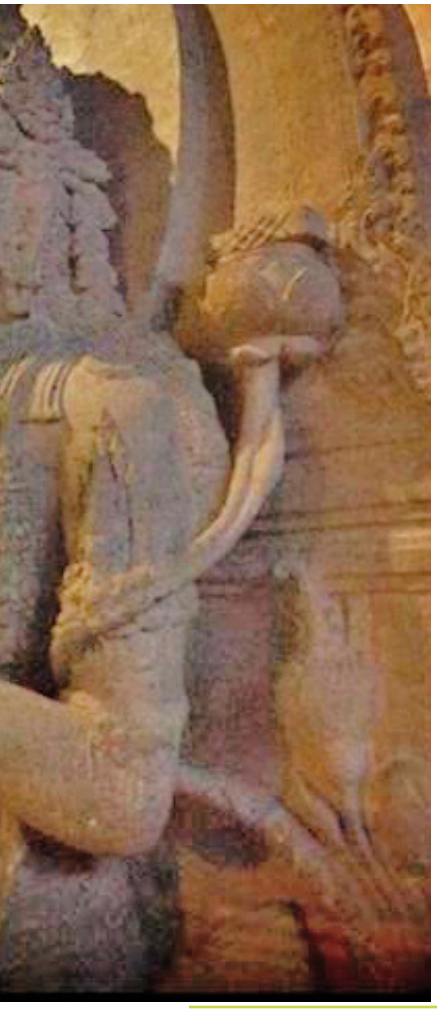
[2]Arca perwujudan lainnya yang bertangan empat digambarkan dengan dua tangan terbujur di samping tubuh dan tangan lainnya bersikap menyembah (*anjalimudra*) atau bermeditasi (*dhyanamudra*) di depan dada (Munandar, 2003: 4).

[3]Terdapat satu ciri lainnya untuk arca perwujudan selain ciri yang ditunjukkan pada arca Prajñaparamita ini, yakni jika arca digambarkan beserta dengan hewan atau vahana-nya, maka *vahana* tersebut digambarkan pula dengan sikap statis dan kaku (Munandar, 2003: 3).

Sumber : Dokumentasi Pribadi. Museum Nasional, 2013.

3. Mata arca Prajñaparamita digambarkan terpejam atau setengah terpejam (Munandar, 2003:4).[3]

Arca Prajñaparamita memiliki ciri gaya seni arca dari masa dinasti Singhasari. Ciri arca-arca yang berasal dari masa dinasti Singhasari diapit oleh bunga teratai yang keluar dari akarnya (bonggol). Pada arca Prajñaparamita bunga teratai tidak mengapit arca, tetapi diletakkan di sisi kiri arca dengan keadaan bunga yang juga keluar dari akarnya (Munandar, 2003:5).



Selain adanya ciri bunga teratai yang keluar dari bonggolnya pada penggambaran arca, arca Prajnaparamita yang digambarkan kaku juga merupakan gaya seni khas pengarcaan dari masa Jawa Timur (abad 11-15). Berbeda dengan corak gaya dinamis yang dimiliki oleh arca-arca dari masa Jawa Tengah[4], arca Prajñaparamita menunjukkan sifat simbolik yang sarat dengan ide dan gagasan baru yang lebih disesuaikan dengan kepribadian nusantara. Penyesuaian terhadap kepribadian nusantara itu untuk menunjukkan kembali tradisi penggambaran nenek moyang yang telah meninggal. Sebagaimana dengan ciri arca perwujudan, penggambaran arca pada tradisi masa Jawa Timur juga dibuat dengan bentuk statis dan kaku (Maulana, 1996: 36).

Dalam penggambaran arca Prajñaparamita, terdapat berbagai motif yang diterapkan pada bagian-bagian yang melengkapi arca. Pada kain yang dikenakannya, terdapat motif berbentuk ceplok bunga-bungaan dan paduan sulur-suluran (Munandar, 2003: 6). Selain pada kainnya, ikat pinggangnya yang menjuntai hingga ke kakinya juga dihiasi dengan motif bunga.

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, bentuk konkret berupa seni arca Prajñaparamita merupakan hasil dari kebudayaan yang berlangsung pada masa itu (Sumardjo, 2000: 331). Selain itu, arca Prajñaparamita yang diperkirakan merupakan hasil dari kebudayaan Singhasari pada abad 11 hingga abad 15 diperkirakan berkaitan erat dengan aktivitas

Sumber : Dokumentasi Pribadi. Museum Nasional, 2013.

[4] Arca-arca dari masa Jawa Tengah (abad 9-10) memiliki corak dinamis, naturalis, dan klasik. Secara umum arca tersebut mematuhi aturan-aturan pembuatan arca yang sesuai dengan ketentuan pembuatan arca dalam kitab keagamaan (Maulana, 1996: 36).

religi pada masa itu. Hubungan dengan aktivitas religi tersebut dapat diperkirakan pula karena arca dibuat dengan tujuan untuk mengabadikan seorang tokoh (Munandar, 2003: 3). Dengan demikian, wujud karya seni arca Prajñaparamita dibuat untuk tujuan keagamaan yang dapat dikategorikan sebagai bentuk karya seni sakral.

Arca Prajnaparamita memperlihatkan keindahan yang menunjukkan kehebatan si pembuatnya. Kehalusan dan kedetilan pembuatannya menunjukkan bahwa si pembuat arca membentuk arca dengan penuh perhatian dan ketelitian. Hal ini dibuktikan dengan arca yang telah beberapa kali berpindah tangan. Wujud karya seni arca Prajñaparamita menarik untuk dinikmati oleh masyarakat. Dengan demikian, karya seni arca Prajñaparamita dapat digolongkan ke dalam kesenian yang terbuka dan bebas untuk dinikmati oleh khalayak umum

Kesimpulan

Arca Prajñaparamita merupakan salah satu perwujudan karya seni dari masa Singhasari yang sangat luar biasa keindahannya. Seniman pembuatnya mengerahkan segenap konsep pemikirannya dalam wujud konkret berupa arca Prajñaparamita. Menurut gaya seninya, arca ini juga berasal dari masa Jawa Timur yang berlangsung dari abad 11 hingga abad 15. Karya seni arca ini yang menunjukkan pengaruh masa Jawa Timur dapat diamati dari setiap bagian-bagian arca. Beberapa di antara bentuk perwujudan karya seni itu ialah penggambaran arca yang kaku dan statis, matanya yang digambarkan terpejam, dan pose tangannya yang menunjukkan lambang memutar roda dharma.

Arca Prajñaparamita berkaitan erat dengan aktivitas keagamaan yang berlangsung pada masanya, sehingga arca ini dapat dikategorikan sebagai bentuk seni sakral. Kesakralan tersebut dapat diamati dari posisi tangannya, posisi duduknya, dan penggambaran berbagai perhiasan yang disandangnya. Meskipun arca ini sangat sakral, estetikanya dapat dinikmati secara umum dan membantu. mengirinspirasi seni rupa di nusantara.

Daftar Pustaka

Hartoko, Dick. 1993. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.

Maulana, Ratnaesih. 1996. *Laporan Penelitian 2003, "Perkembangan Seni Arca di Indonesia*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Munandar, Agus Aris. 2003. *Aksamala*. Bogor: Jaskarindo Pandukarya.

----------. 2003. *Laporan penelitian: "Arca Prajnaparamita sebagai Perwujudan Tokoh"*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Soemadio, Bambang. 1997. *Buku Petunjuk koleksi Arkeologi*. Jakarta: Museum Nasional.

Sulaeman, Setyawati. 1983. *Monumen-monumen Indonesia Purba*. Jakarta: Bunda Karya.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.